月刊コインジャーナル１月号　平成５年12月30日発行（昭和56年11月24日 第３種郵便物認可）第19巻 第１号 通巻217号 毎月30日発行

The Coin Op. Journal

月刊コインジャーナル



新春特集
'94新春座談会「'93年の総括と'94年の展望」
「'93ベストインカム大賞」発表
「第6回ゲーム懸賞論文」入選作発表

新シリーズ
「各地有力オペレーターに聞く」①

1
JANUARY 1994

今月の表紙　雷電２　(有)セイブ開発

ニューアイデア満載！新時代のビデオメダル新登場！

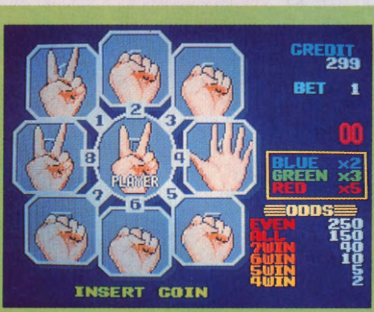
JAN KEN 8

ジャンケン８

開発元：㈱ビックバレー

遊び方

- メダルを投入し、ベットしてください。
- グー、チョキ、パー、いずれかのボタンを押してゲームスタートです。
- 中央の手がプレイヤーです。ジャンケンをして4つ以上勝てば色が変わり、右下のオッズの点数を獲得できます。



プレイ画面（ノーマル）

DREAM CHANCE

Do-upドリームチャンス



ダブルアップボタンを押すと、1～8のワクのどれかが最初から見えている、ラッキーな時があります。



JUMBO DREAM CHANCE

ジャンボドリームチャンス

ダブルアップボタンを押した時、緑や赤の手が出ることがあり、緑の手に勝つと3倍、赤の手に勝つと5倍になります。

CENTER FEVER

センターフィーバー（グリーン×3）



2、4、6、8、のワクに勝つと、クレジットを使わずに5回プレイ可能。

CORNER FEVER

コーナーフィーバー



1、3、5、7、のワクに勝つと、クレジットを使わずに15回プレイ可能。

上記のように勝つと画面が赤になり、フィーバーポイントがダブルオッズになります。



BONUS ODDS

ボーナスオッズ（グリーン）

スタートボタンを押すと、時々手の色が青、緑、赤、になりオッズが変化。
（青＝2倍、緑＝3倍、赤5倍）



DOUBLE FEVER

ダブルフィーバー

ジャンケンで全てのワクに勝つと、クレジットを使わずに20回プレイが可能です。



4WINプレイ画面

DOUBLE UP

ダブルアップ

勝負に勝つとダブルアップゲームが出来ます。ダブルアップボタンを押すと画面が緑になり、1ワクずつジャンケンをしていきます。1回勝つごとに得点が倍になります。

DOUBLE UP during fever play

フィーバー中のダブルアップ

フィーバー中は、2回負けるまでプレイ可能。フィーバー中に、ダブルアップで勝った場合はWINとFEVER POINTの点数が倍々になります。

JAMMA届出済み

Bally バーリーサービス株式会社

大阪本社：〒542 大阪市中央区高津2-7-3 TEL.06-213-5255 FAX.06-211-7375
東京支社：〒106 東京都港区東麻布3-8-10 TEL.03-3582-0857 FAX.03-3582-4735

振込銀行：住友銀行日本一支店
当座番号 270270





コナミ株式会社

本社	〒105	東京都港区虎ノ門4-3-1	TEL.03-3432-5787
大阪支店	〒530	大阪市北区梅田1-11-4	TEL. 06-456-4567
名古屋支店	〒450	名古屋市中村区名駅4-27-23	TEL.052-562-4567
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北1条西5-2-9	TEL.011-232-3778
福岡営業所	〒810	福岡市中央区天神2-8-30	TEL.092-715-2367
東京サービス部	〒101	東京都千代田区神田神保町3-25	TEL.03-3234-8768
大阪サービス部	〒561	大阪府豊中市庄内栄町4-23-18	TEL. 06-334-0335


KONAMI
モンスターが走り去る・・・
RACIN' FORCE™
レーシング フォース
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
新発売
男女を問わず最大8P通信まで展開できる
ポップで愉快な白熱バトルレース。



※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4808



初春のおよろこびを申し上げます

新春を迎え皆様のご多幸をお祈り申し上げます。
本年もどうぞよろしくお願い申し上げます。

ゾンビキャッスル



ゾンビには
ピンポン玉が　効くみたい

ショーレビューSD



幸せを　メダルと
ともに
おくります



スーパーマークスマン



スゴイ奴　正確無比の
狙いかな

クライムパトロール



暗闇に
突如現わる
ギャング団

「遊び」をクリエイトする――
株式会社 ナムコ

本　　社　　　　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL 092(474)5605(代)

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。

生活者の夢と技術のコミュニケーションを追求します。







好評発売中!!



「…危険ブツ、接近中。」

PERFECT SOLDIERS

パーフェクト ソルジャーズ ™

クロス・ファイアの
超激射最前線。

FIRE BARREL

ファイアーバレル ™





本能直結、撃ちまくり!
始動した最終兵器を追撃せよ!!

2人同時プレイ、途中参加当然可能!

近日登場

本　　社（〒550）大阪市西区西本町1－11－9 岡本興産ビル　☎（06）　535－1060（代表）
東京販売所（〒106）東京都港区南麻布3－19－23 オーク南麻布ビル　☎（03）3442－3081（代表）
OKAMOTOKOSAN BLDG. 11－9 NISHIHOMMACHI 1－CHOME. NISHI－KU. OSAKA 550. JAPAN
☎（06）535－4885 FAX（06）535－1710 TELEX：J63074 IREM

Innovations in Recreational Electronic Media

irem MADONNA 33®

アイレム
マドンナ33

New Body
リフレッシュ
デビュー！



- 高解像33インチフラットモニター（ナナオ製）
- 大画面なのに、コンパクトなBODY
- スムーズなローリング機構を装備
- モニターカバーの開閉が容易

仕　様
高さ/1,670㎜（インストラクションパネル含む）
〃 /1,360㎜（看板本体まで）
幅/750㎜　奥行き/990㎜　重さ/約160kg





占い&心理テスト

ウォーリーの"愛"をさがせ！

♥誰もが知ってるウォーリーだからアイキャッチャー効果はバツグン！どこへ置いてもみんなの人気者です。

♥今日、今週の占いが出来るのでリピート率はさらにUP！今まで以上の安定インカムが実現！

♥液晶表示に従ってキースイッチを押すだけの簡単操作！

設 置 例
書店、玩具店、ファンシーショップ、百貨店・スーパーのフリーフロアー、ファミリーレストラン、駅構内、カラオケボックス、遊園地etc.

仕　様

高さ/1,830㎜	消費電力/本体部 ACアダプター（DC9V）使用10W
横幅/500㎜	カンバン部 AC100V 8W
奥行/430㎜	本体希望小売価格/560,000円（税別）
重量/28kg	用紙価格/ロール紙100m巻き 2,500円（税別）



ヒルクライマー

HILL CLIMBER™

スリルを乗り越え山頂を目指せ！
アメリカ生れのエキサイティングゲーム!!

だれでもできる
カンタン操作。
カンタンだけど、奥が深い。
奥が深いから、思わず熱中。
一瞬の緊張感の後、
息を止めて
ハンドルを握れ。

※商品（写真）は、開発中のものです。

エンゼルウィスパー

ANGELWHISPER™

天使が囁く天球の神秘



正確さを追求。西洋占星術の決定版！
アイキャッチャー効果バツグン！
86メニューとパスワード入力でリピート率UP！



irem
IREM CORPORATION
アイレム株式会社

The Future Is Now
SNK

THE 100MEGA SHOCK!
新製品

いつか、あいつと闘う時がくる。





りゅうこのけん2
© SNK 1994

龍虎の拳2™

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。

100メガショック第7弾、近日登場

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
本社販売	〒564 大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店	〒160 東京都新宿区新宿5-15-5(新宿三光町ビル8F)	TEL.03(3351)8222	FAX.03(3351)8120
仙台支店	〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
福岡支店	〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740
	18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.	PHONE.06(339)5577	FAX.06(338)7175



超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ザ・100メガショック 高インカムのネオジオがさらに楽しく大容量に。100メガを超えても上限58,000円までの超低価格でご提供します。一段と充実する新ネオジオワールドにご期待下さい。

NEO 19
MULTI VIDEO SYSTEM 4SLOT TYPE

NEW

店頭で、店内で、さらに使い易くて高収益！

コンパクトなSCタイプボディに、1クラス大きい19インチモニター、明るく光る遊び方ディスプレイ、大型の画面フード等を搭載し、一段と強力な集客パワーを発揮！さらに数々の新機構・新素材の採用で、より丈夫で便利に、使い易く。ロケーションイメージを一新する、ネオジオの新しい4本用筐体です。



▲ワンタッチOPEN機構

●ワンタッチ着脱式の軽量モニタードアの採用等、様々な工夫で、あらゆる作業が前面のみで、より簡単安全に。複数台設置にも最適です。

■NEO19仕様
●電源電圧：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：100W●本体重量：60kg
●外形寸法：幅520×奥行646×全高1340mm
※キャスター付で移動にも便利なアップライト台（オプション）取り付けの場合、全高が1490mmとなります。

ネオジオ筐体にニュータイプ誕生！

先進のアーケード・クオリティを、新SCボディに満載。



大好評！アミューズメントマシンが勢揃い。



ネオジオを、50インチ大画面で！
ネオ50
●標準設置寸法：幅1,192×奥行2,900×全高1,750mm●消費電力：330W



グーンと便利に、楽しく進化。
ネオカーニバル スペシャルミニ
大好評！ラッキーまぜまぜボタン
●外形寸法：幅900×奥行883×全高1,880mm●消費電力：110W

注目度抜群！ネオジオMVS。


33型
MVS-U4/33
29型
MVS-U4/29

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION
本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311（大代表）
本社販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店 〒160 東京都新宿区新宿5-15-5（新宿三光町ビル8F） TEL.03(3351)8222 FAX.03(3351)8120
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE.06(339)5577 FAX.06(338)7175

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

高品質で低価格！
楽しさいっぱいの景品群！

これは、思わず欲しくなるニャロメー!!

もーれつア太郎（た ろう）



1 月 発売予定

100個 29,500円
日本中を笑いの渦に巻き込んだ、あの“ア太郎一家”が帰ってきた。個性的な動物キャラ達に加え、ニャロメの恋人ニャロ美も新登場べし！（べしとケムンパスはバネ・吸盤付タイプでやんす。）
●サイズ：高さ13〜19.5cm

クレーンペット®

SUPER MARIO KART™



1 月 発売予定

100個 30,000円
あの“スーパーマリオカート”が、オールキャストで再び登場!!
●サイズ：高さ13〜17.5cm

餓狼伝説 SPECIAL®
がろうでんせつスペシャル



好評 発売中

100個 29,500円
伝説の“餓狼”達が、ついにクレーンペットに。大人気まちがいなし！
●サイズ：高さ18〜20cm

販売元 株式会社 エス・エヌ・ケイ
製造総発売元 あそびは文化 タカラ

The Future Is Now
SNK

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、一部変更する場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

先取りするニュー感覚……エイブル ABLE

謹賀新年

旧年中は格別のお引き立てを賜り誠に有難うございます。

今年も社員一丸となって、

"オペレーターの為のエイブル"をスローガンに努力してまいります。

本年も変わらぬご愛顧の程よろしくお願い申し上げます。



平成6年 元旦
㈱エイブルコーポレーション
社員一同

臨時休業のお知らせ

1月12日～1月17日の行程で「エイブルサンクスツアーインオーストラリア」を実施致します。
皆様には何かとご不便をおかけ致しますが、
何卒ご了承の程お願い申し上げます。

今★話題の新製品

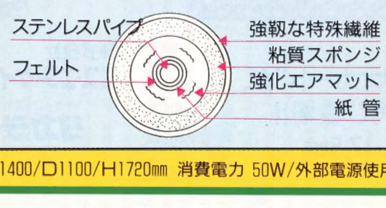


OP価格 980,000円
製造元：大平技研工業㈱/代理店：㈱エイブルコーポレーション

話題騒然 ―圧倒的インカムマシン

安全構造に注目!!

- ■劣化寿命は、従来の約50倍
- ■立上げトルクは従来の3倍(当社比)
- ■下部を蹴っても、緩衝ゴムで大丈夫！





W1400/D1100/H1720㎜ 消費電力 50W/外部電源使用 ▽61-15252/重量192kg 特許出願中

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹ FAX 03(3986)5180

ABLE CORP

オペレーターの身になって、時代を

各種大型機等




Virtua Fighter
バーチャファイター

リアルタイムCGパワーが炸裂する
バーチャファイターに「アストロシティ2」登場

29インチモニターキャビネット

㈱セガ・エンタープライゼス



リッジレーサーSD
RIDGE RACER ™

リアル感をそのまま受継ぎローコストを実現



仕様
● 寸法：W790×D1,630×H1,870(mm)
● 重量：180kg　● 消費電力：206W
● 〒95-4664

Ⓒ㈱ナムコ

F-1ワールドレーシング
F1 WORLD RACING

F-1マスメダルゲーム ついに登場!!

Ⓒ1993 KONAMI All rights reserved. Licensed by FOKA to FUJI TELEVISION




仕様	
本体寸法	2,500(W)×3,500(D)×2,300(H)mm
本体重量	約1,500kg
使用電源	AC100V±10%(50/60Hz)
消費電力	約4kW
モニター	50インチプロジェクター×1、15インチモニター×8
金庫容量	25Φメダル2,000枚

※上記数値は開発中のものです

コナミ㈱

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

VS.スーパーキャプテンフラッグ
VS.SUPER CAPTAIN FLAG ™



㈱ジャレコ

人気の旗上げゲーム「キャプテンフラッグ」が、対戦型になっておもしろさ倍増！

2P対戦型新登場!!



各種ビデオゲーム



龍虎の拳2

ⒸSNK 1994

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」ネオジオから。

NEO GEO　THE 100MEGA SHOCK!　㈱エス・エヌ・ケイ

BEST BOUT BOXING
ベスト バウト ボクシング

32ビット才一弾!!



㈱ジャレコ

アルチメイトテニス
ULTIMATE TENNIS

(仕様)
●8方向レバー/3ボタン/ダブルコンパネ
●横画面
●2人対戦プレイ可能(1Pの場合CPU対戦)

テニスゲームの新展開!!



BANPRESTO

ⒸBANPRESTO 1994 ⒸCopyright 1993 Art and Magic SA.

BANPRESTO バンプレストコーナー人気景品各種

※景品の価格はOP価格¥300程度以下。

とるとるキャッチャー

おやすみヒーロー おやすみ寝顔がかわいい人気者たち！

ウルトラマン　Ⓒ円谷プロ

ゴジラ　ⒸTOHO・TOHO EIGA

楽しいムーミン一家　Ⓒ1990 Moomin Characters/Bulls/テレビ東京/テレスクリーン



スーパーマリオ コレクション

ユニークな変身マリオが勢ぞろい！またまた、大ヒットまちがいなし！

Ⓒ Nintendo



その他バンプレスト製品は全て扱っております。バンプレスト代理店→㈱エイブルコーポレーション

株式会社エイブルコーポレーション
ABLE CORPORATION, LTD.
〒171 東京都豊島区池袋4-8-3 エイブルビル
TEL 03(3988)2061㈹　FAX 03(3986)5180

《データイーストが自信を持ってこの冬お贈りする》

データイースト・ウルトラ3筐体!!



ピンボール第20弾記念作品

ラスト・アクション・ヒーロー

クレーンが旋回る!(マワ) 球(ボール)が踊る!
シュワちゃんが微笑む!
これが噂(わだい)のピンボール!!

品切れの際はご容赦ください!!



実写映像で迫る、
雰囲気重視の占い機

TWILIGHT SPREAD
トワイライト スプレッド

2人寄り添い占えば、
恋の行方が見えてくる
カップル層に人気集中!!

感謝!ロングラン記録更新中!!

コミカル・ガン・シューティングゲーム

Flower Busters
フラワーバスターズ TM



花を人をも踏み越えて、
撃つはみんなを守るため、
2種類の同時プレイで、堂々登場!!

飾れる&遊べる実用派、景品アイテムはこれで決定!!!



イラクに負けて残念でしたが、景品では健在!!

ワールドカップ'94USA ストライカー



アメ・コミでお馴染みのかわいいぬいぐるみが、
ナントハンガーに!!

タイニートゥーンアドベンチャー タオルハンガー



サッカーボールと亀がくっついた!?
驚異の生物・その名は…

サッ亀くん

DATA EAST TM

お問い合せ・ご相談はこちら(営業部直通)へ

データイースト株式会社

本　　社:〒167 東京都杉並区荻窪 5-11-17 ☎03(3220)8000 代
事業本部:〒167 東京都杉並区南荻窪 4-41-10 ☎03(5370)0700 代
〈コインオップ国内営業部直通/TEL(03)5370-0708・FAX(03)3335-3741〉
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀 2-14-22 ☎06(448)8601

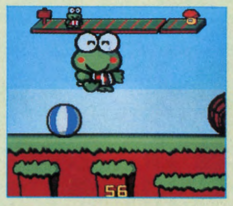

新・シューティング伝説ついに登場！
バツグン
BATSUGUN
TM
2人同時プレイ
途中参加可能！
いま、運命を賭けた戦いが始まる…。
TOAPLAN Co.,Ltd.
株式会社 東亜プラン 〒167 東京都杉並区清水1-8-4 東亜ビル TEL:03-5397-0511 FAX:03-5397-4755
© TOAPLAN Co.,Ltd. 1993

けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう

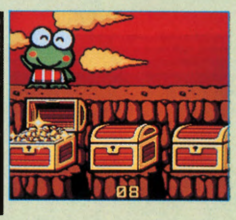
ケロッピ、ケロリーヌの
楽しいゲーム。
遊び方は3つ。



アメ取りゲーム
上から落ちてくるアメをタイミングよくキャッチするゲームです。



ボールよけゲーム
転がってくるボールをジャンプでよけ、ゴールを目指すゲームです。



宝探しゲーム
3個の宝箱から好きな箱を選んで宝物をあてます。最高3回までチャレンジ。



操作のボタンは1つだけ、
とっても簡単
みんなであそべるよ!

外形寸法　高さ:1980〜2050mm
　　　　　奥行:850mm
　　　　　幅　:900mm
　　　　　重量:70kg
消費電力　　　:180W
カプセルは50φ・75φ対応可能(ホッパー部品要交換)

ラインナップ

ビンゴ+スロット

Bingo STAR

ビンゴスター

ゴージャスなスリルを…。



ビンゴとスロットが合体した、
これが噂のメダルショット!!

ビンゴが揃えばスロットが回転。
スロットが揃えば、
メダルのシャワーが待っている!!

■外形寸法　　高さ:1900mm
　　　　　　　幅　:720mm
　　　　　　　奥行:860mm
　　　　　　　重量:154kg
■最大消費電力(外部電源方式)360W

Sammy サミー
サミー工業株式会社
アミューズメント事業本部
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03-5950-3760 FAX:03-5950-3761
名古屋ショールーム
〒464 愛知県名古屋市千草区内山3-1-2 TEL:052-733-7426 FAX:052-733-7233



総販売元 サミー工業㈱アミューズメント事業本部
〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2 TEL:03(5950)3760 FAX:03(5950)3761

販売／開発元 ㈱ビスコ
〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL:03(3554)0121 FAX:03(3554)0150

開発元 ㈱セタ
〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL:03(5711)7251 FAX:03(5711)7252





走りだしたら止まらない！
スピード感あふれる
アクションゲームの登場です。
どこまでも走る！どこでも登る!!
これが「ダイナ・ギア」の醍醐味です。

開発元／サミー工業㈱　©SAMMY 1994



© 1993 PSIKYO
好評発売中!!
一撃必殺!!
BATTLE K-ROAD
バトルクロード
TM
空手、ムエタイ、ボクシング、コマンドサンボ……。
各武術の達人たちが繰り広げる夢の異種格闘技トーナメント、勃発!!
そして最後に待ち受ける格闘王としての試練。
地上最強を目指し、いま闘いのゴングが鳴る。
2人用
乱入対戦
可能
★全選手操作方法は同一!!
★必殺技は1人につき10種類!!
彩京
AMUSEMENT WORKS
PSIKYO
デザイナー募集 コンピューターゲームのキャラクター、背景などのCGデザイン
応募方法 履歴書（写真貼）及び鉛筆デッサンを郵送してください。後日、こちらからご連絡いたします。
※鉛筆デッサンはB4用紙に【人物】【静物】【背景】を各1点ずつをご提出ください。
申込み先 〒601 京都市南区西九条柳ノ内町30番地1 近松ビル4F 株式会社 彩アート京都

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。



●遊び方…ハンドルを回して、ランプが「当たり」に止まれば、ジャンボ・カードがもらえます。1コインで3回プレイできます。

仕様：幅450㎜/奥行450㎜/高さ1460㎜/重量約42kg/入力電圧AC100V 50/60Hz/〒91-50098

※商品は改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

仕様：幅450㎜/奥行450㎜/高さ1400㎜/重量85kg/入力電圧AC100V 50/60Hz/〒91-50098

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

セーラー戦士を探せ!



©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

美少女戦士セーラームーンR
ワン・ツー・トライ

大好評!

カード合わせゲームの決定版!3組完成できたらカプセル景品がもらえます。
●遊び方…モニターにでる9枚のカードを下の対応した9つのボタンで順に開けていきます。途中出たカードによって再スタートになったり、カードがシャッフル(かき回される)されたりします。3回失敗したら終了です。





大好評のφ75カプセル景品がもらえます。



6種類

失敗しても人気のセーラームーンカードがもらえます。



仕様:幅550㎜/奥行615㎜/高さ1460㎜/重量50kg/入力電圧AC100V 50/60Hz

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS. 4
スーパーマリオワールド
™ © Nintendo

大好評!

マリオうんどうかい
フットワークで遊べ!





景品は人気のマリオカードです。

●遊び方…ステップの中央に立ち、画面の遊び方を見ながらステップパネルを踏んで遊びます。ゲームはアスレチック、アクション、バラエティーの3コースから1つ選んで、各コース2ゲーム遊べます。(アスレチックコースは100m競争と他2ゲーム)ゲーム進行と画面が連動し、結果も楽しく画面表示されます。

※商品は改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

仕様:幅1000㎜/奥行1400㎜/高さ1340㎜/重量本体40kg,ステップボード30kg(ガードバー含む)/消費電力AC100V 50/60Hz ▽95-4260

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区駒形1-4-14〒111 バンダイ第3ビル AM事業部 AM部 PHONE:03-3847-5164



愛ディアYOUモア
BANPRESTO
バンプレストは
バンダイグループの一社です。
カーニバルゲーム、'94年も主役はオレたちだ!
SUPER MARIO WORLD
スーパーマリオワールド
クッパたいじ
© Nintendo
大好評!
クッパ大王めがけて
正義のボールを投げろ!
クッパ大王は
左右に動きます!
仕様：幅900㎜/奥行1500㎜/高さ1800㎜/重量120kg/
消費電力300W/入力電圧AC100V 50/60Hz
カードは12種類
●遊び方…コインを投入するとボールが出てきて、クッパ人形が左右に動き出します。人形にボールが当たると得点されます。制限時間内に取った得点によって勝負が決まります。勝敗に関係なくカードは払い出されます。
カーニバル
大好評!
オレ様の歯を
全部折ってみろ!
映画公開で
さらに人気過熱!
ポッキンゴジラ
●遊び方…コインを入れるとボールが出てきてゴジラが体を左右に振りながら、口を開閉します。制限時間内にゴジラの歯にボールを投げて折ってください。8本の歯を全部折れば、景品が払い出されます。 φ75カプセル景品
カーニバル
アイキャッチ効果抜群!
迫力あるゴジラ人形!
©1993東宝・東宝映画
仕様：幅755㎜/奥行2500㎜/高さ2230㎜/重量210kg/消費電力190W/入力電圧AC100V 50/60Hz
※商品は改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。
定
定置型の遊園施設で広いスペースを必要としません。
レール
レール上を走る乗り物でレール幅はいろいろあります。
カーニバル
いろいろなキャラクターグッズがもらえます。

愛ディアYOUモア
BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。



きかんしゃトーマスとなかまたち

今年も乗りに乗ってます!

カード全24種



わくわくトーマス 大好評!

大好きなトーマスに乗って、
楽しいモニターゲームで遊べる!



親子で
乗車可能!
定

仕様:幅1230mm/奥行1870mm/高さ1510mm/重量200kg/消費電力260W/入力電圧AC100V



多人数乗車で、効率的インカムを実現!



大好評!

レッツゴートーマス



レール幅は250mm

みんなで乗れる、
本物そっくりのトーマス!

仕様:幅550mm/奥行2600mm/高さ350mm/重量150kg/消費電力200W/入力電圧AC24V

レール

※商品は改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区駒形1-4-14〒111 バンダイ第3ビル AM事業部 遊園部 PHONE:03-3847-5164


愛デイアYOUモア
BANPRESTO
バンプレストは
バンダイグループの一社です。
待望のキャラクター登場!
とるとるスリッパ
おまたせしましたっ!
人気No.1キャラついに登場!
セーラームーンR
2月発売予定
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
ぷよぷよ
ファミコンから誕生した
大人気キャラクター!
2月発売予定
©1993 COMPILE
スーパーマリオワールド
© Nintendo
ついにスリッパにも
マリオ・キャラクターが登場!
好評
発売中!
耳よりな新商品!
とるとる愛テム
TORU TORU ITEM
とって聴く!
とって歌う!
CD
懐かしのアニメソングのCD!
アニメ探偵団
VOL. 1
©光プロ・東映動画©水木プロ・東映動画©フジオプロ・東映動画©ダイナミック企画/東映動画
©水木杏子・いがらしゆみこ・テレビ朝日・東映動画©松本零士・フジテレビ・東映動画©バードスタジオ/
集英社・フジテレビ・東映動画©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画©ダイナミック企画
大人気セーラームーンもCDになった!
メンソレータム®
本物にこだわったカタチが大受け!
新発売!
ロート製薬株式会社
好評
発売中!
※この商品はクレーンゲーム機用景品です。商品は改良のため、仕様は予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。
★掲載商品はオペレーター価格@¥300程度以下です。


愛ディアYOUモア
BANPRESTO
バンプレストは
バンダイグループの一社です。
スーパーマリオワールド
新発売！
Tシャツも見逃さない！
マリオファンなら
とって着るのが流行！
映画公開にあわせて新発売！
ぼのぼの
BONOBONO
オトメゴコロを
くすぐるかわいさ♥
新発売！
とるとるTシャツ
TORU TORU 'T'SHIRT
© Nintendo
©いがらしみきお·竹書房·「ぼのぼの」
とるとるマスコット
新発売！
景品のニューフェイス
驚異のOP価格で納得の品質！
1個あたり¥100！
(1カートン200個入り)
かわいさいっぱい
手のひらサイズ！
マスコット景品にも
やっぱりウルトラマン！
驚きのハイクオリティ！
ぼのぼの
ウルトラマン
©いがらしみきお·竹書房·「ぼのぼの」
©円谷プロ
発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区駒形1-4-14〒111 バンダイ第3ビル プライズ事業部 PHONE:03-3847-5166



愛ディアYOUモア
BANPRESTO
バンプレストは
バンダイグループの一社です。
おやすみヒーロー
ベッドサイドに置きたくなる!
すやすや寝顔がかわいい人気者たち!
大好評!
ゴジラ
©TOHO·TOHO EIGA
ZZZ…
ウルトラマン
©円谷プロ
楽しいムーミン一家
©1990 Moomin Characters/Bulls/テレビ東京/テレスクリーン
大好評の人気者!
ゴーストスイーパー
GS美神
©椎名高志/小学館・旭通・東映動画
抜群の高視聴率!
お色気たっぷりで
小学生から大学生までに大人気!
スーパーマリオコレクション
ユニークな変身マリオが勢ぞろい!
またまた大ヒット
まちがいなし!
© Nintendo
みずいろぞうさん
野菜と動物の摩訶不思議な
ミックスキャラクター!
女子高生やOLに大人気!
©TATEKI·フジテレビ·NAS
※この商品はクレーンゲーム機用景品です。
商品は改良のため、仕様は予告なく変更する
場合がありますのでご了承ください。
★掲載商品はオペレーター価格@¥300程度以下です。

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは
バンダイグループの一社です。

注目のニューフェイス

ジャングルの王者ターちゃん

新発売！

とるとるキャッチャー
景品用ぬいぐるみ

ことしはターちゃんが暴れまくる！



TV,コミックで爆発的人気の
ギャグキャラクター！



ターちゃんはどこにでも
ついていっちゃう！

（吸盤付）

X（エックス）

超人気のロックグループが登場！
ファンは絶対5人揃えて
グループにしてね！



新発売！

愛ディアYOUモア

BANPRESTO

バンプレストは、
バンダイグループの一社です。



発売元 株式会社バンプレスト 東京都台東区駒形1-4-14 〒111 バンダイ第3ビル VG事業部 PHONE:03-3847-5165



★掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。

Happi net 夢マーケティング 株式会社ハピネット
AM事業部AM1部 〒130 東京都墨田区業平1-5-8 サンライン第49ビル5F
Tel 03-3623-8271 FAX 03-3621-1968
AM事業部AM2部 〒577 大阪府東大阪市楠根1-6-12
Tel 06-746-2950 FAX 06-746-6809

SUNTOWA 株式会社 サントーワ

愛ディアYOUモア BANPRESTO



あけましておめでとうございます

サントーワは、アミューズメントの明日をつなぐ夢のネットワークです。

サントーワはバンプレストの中部代理店です。

本誌掲載のバンプレスト商品はすべて当社で扱っております。
お気軽にお問い合わせください。

とるとるキャッチャー 景品用ぬいぐるみ 新登場！

とるとるスリッパ 大好評発売中



ジャングルの王者ターちゃん



マリオスリッパ



セーラームーン
大好評発売中



セーラームーンR 大好評発売中



ウゴウゴルーガ
大好評発売中

ジャンボカードルーレット
第2弾登場!!

クレヨンしんちゃん まわるしんのすけ 新登場！



大人気のドラゴンボールZがついにビデオゲームになった!!

DRAGON BALL Z ドラゴンボール 新登場！



★掲載商品はＯＰ価格＠￥300程度以下です。

バンプレスト中部代理店
株式会社 サントーワ
〒480-02 愛知県西春日井郡豊山町大字豊場字山方71番地の1
TEL (0568)28-5300　FAX (0568)28-2860

Let'sニコニコキッズコーナー・小型ロケーションのパイオニア

ニコニコKids®

ニコニコキッズランド



岩手県久慈市A店



静岡県浜松市B店

キッズ導入メリット

1 高い集客力
2 坪当たりの稼働率の向上
3 競合店との明確な差別化

5坪



5坪を利用したニコニコキッズ例

10坪



10坪を利用したニコニコキッズ例

★高い信頼性 ★効率のよい収益 ★低リスク

ニコニコキッズランド　共同経営のご提案

従来のゲームコーナー
パブリックスペース
商品売り場より

→ **キッズコーナー**
従来のゲームコーナーより
150%以上の増収実績

→ **安定**

当社は小型ロケーション、キッズコーナーなどのオーソリティーとして全国2,000店以上の店舗と20,000台以上の機械を稼働致しております。

業務提携店など募集中　専用フリーダイヤル0120-097-530

当社レンタル機完全オーバホールで販売致します　**他にも在庫豊富、お問合わせ下さい**

期間レンタル/新品のオーダーも受け承っております



F1エキゾーストノート ㈱セガ・エンタープライゼス
ジャンケンマン ジャックポット
ジャンケンマン かったらあげる
ジャンケンマン フィーバー
トントン
ぴょんぴょん
ラブ フォーチュン

新製品



ユーフォーシューター

中国担当室：現在上海・武漢等地区的合資企業正在等建中、誠心招募希望在中国开店以及参加合資企業的共同経営公司。

UNIVERSAL ELECTRONICS PLANT
UEP INTERNATIONAL CORPORATION
●TOKYO OFFICE
8-5, NISHISHINJUKU, 3-CHOME
SHINJUKU-KU, TOKYO, 160, JAPAN
PHONE: 81-3-3377-7400
PHONE: 81-3-3377-8711 FAX: 81-3-3377-1120

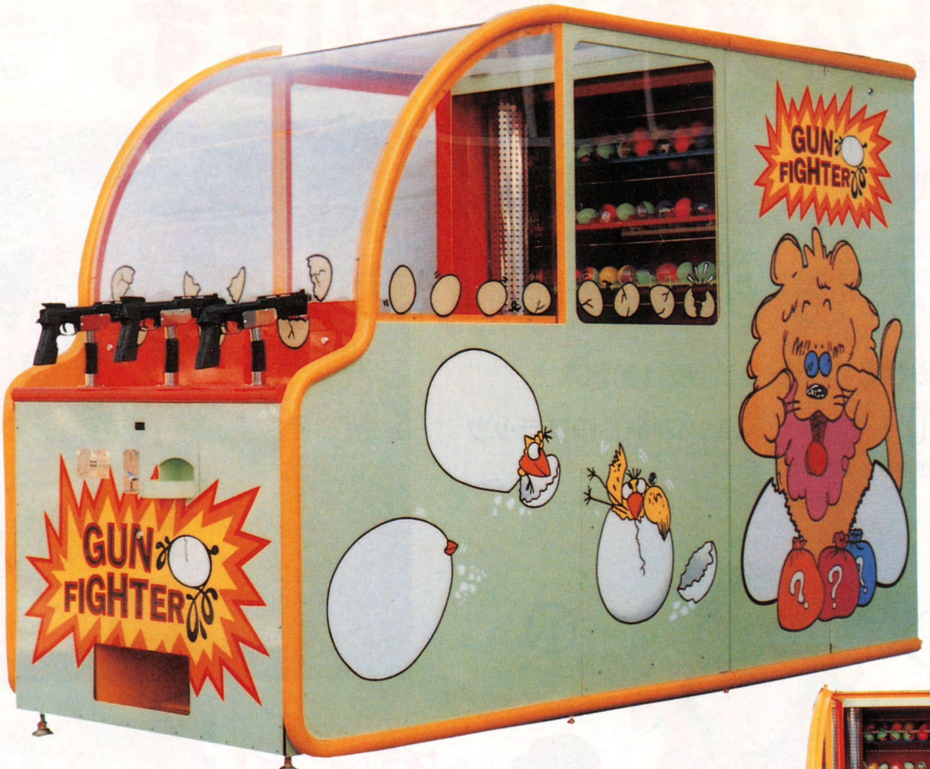
電子応用業務用機器・アミューズメント施設企画運営管理・開発・輸出入
株式会社ウエップシステム
TEL(03)3377-8711(代)　FAX.(03)3377-1120
本社／〒160東京都新宿区西新宿3丁目8番5号（新栄ビル10階）
東海☎053-466-0251　東北☎022-288-8251
北関東☎0480-93-3681　北海道☎011-753-7771



開発元
株式会社 エクセレントシステム
〒164 東京都中野区南台3-25-7 ウインズビル5F
TEL 03(5385)6730　FAX 03(5385)6740

75φカプセル景品を撃ち落とせ!!

安全性、信頼性をクリーンボディに秘めた、インカムUPの為の強力兵器が、いま颯爽と登場。





GUN FIGHTER
ガン・ファイター

安全かつ経済的。
さらにイージーオペレーションで
オペレーターの皆様の強い味方になります。

- ●3丁の銃は固定式で、しかも的に向けないと発射出来ない為、安心して使用出来ます。
- ●ゴム弾(15㎜φ)の為、発射はより本物に近い感触を味わえます。
- ●キャスター付の為移動は簡単。
- ●設置組立て作業は2人で10分とクイックアップ。
- ●自動玉貸機付、自動景品補充式で景品は取出口まで空気圧による自動搬送システム式。

プライズマシンを知り尽した技術力が実現した様々な新機軸!

らくらくメンテナンス



的の景品は
10個×16段
ストック景品
10個×20段

- ●景品補給は手前より出来ますので日々の作業は全て前面にて行えます。
- ●的の景品が落とされると光センサーにより検知し自動的にストック景品が補充されます。しかも弾はゴム製で安全、繰り返し使えて経済的です。

オリジナル75φカラーカプセル使用



- ●光センサー検知を確実にするため75φオリジナルハーフカラーカプセルを使用します。
- ●ハーフカラーカプセルはピンク、ブルー、レッド、パープル、白の5色を各色200個、計1000個単位でご用意しております。

寸法:長さ2,700㎜/幅1,200㎜/高さ1,800㎜　重さ:350kg　※外観・仕様は予告なく変更することがございます。

GT 岐阜特機株式会社

岐阜市大菅2-78-2　TEL.0582(51)0861　FAX.0582(53)7109

ホットな笑顔が集まります。

NAVIS INDUSTRY CO., LTD.
ナビス・オリジナルタッグは品質保証と信頼の安心マークです。自信を持ってオススメします。

親子2代のワンタンメンそだちぃ～♬

エースコックの子豚(こぶた)ちゃん

(ぬいぐるみ4種、クッション1種)100個入

¥30,000　©エースコック㈱・企画プラッツ

※試作品の為変更される場合があります。



GoGo!



今年もさらに大活躍!

GO!GO!スタジアム

4種　92個入



※試作品の為変更される場合があります。

KONKICHI & PONTA NO MONOGATARI

からくさ珍道中!!

100個　価格未定(@¥300程度以下)

開けてビックリ!楽しいアイテムがどっさり入ってる!



愛きょうタップリ、
コン吉&ポン太にお得な
お楽しみ袋が付いて
インカムUP確実

内容物

きつねのコン吉お楽しみ袋	葉っぱ2枚、子供2匹、御祓棒、油あげ
たぬきのポン太お楽しみ袋	葉っぱ2枚、子供2匹、酒つつ、ぼうし

車のウインドウや部屋の窓ガラスなどにくっつけると不思議な面白効果絶大



カラフルペッタンコ　96個　¥22,800

とってもかわいいぬいぐるみが盛りだくさん



大奉仕セット　100個　¥16,800

まるまる動物園シリーズ　9種90個　¥27,000

まるまる、ころころい～っぱいの動物達の中から、厳選された高品質アイテムをお届け致します。



謹賀新年

旧年中は格別のお引立てを賜り
厚く御礼申し上げます。
本年も相変わらず倍旧のご愛顧の程
お願い申し上げます。

♥ハートの込もったぬいぐるみには、

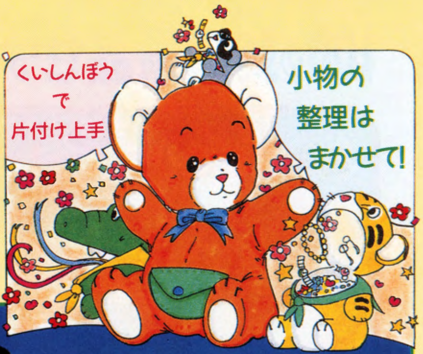
冬あったか、かわいさ1番!!



ほんわか座布団で いねむりっこ

100個入

口を開けると、小物入れになります。





パクッチョアニマル

100個入

背中のりゅっくに小物が入れられます!

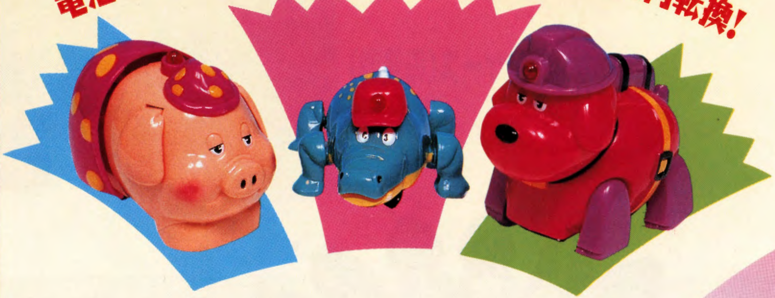




りゅっく・ばっぐ・どっぐ

100個入

電池で動く本格派!障害物があっても自動的に方向転換!



アニマル・ファン

100個入

お正月セレクション

100個　¥30,000
(こま犬オス　20個　こま犬メス　20個
はご板　30個　やっこ凧　30個)



おかげさまで「お正月セレクション」は完売致しました。誠に有難うございます。

完売御札



平成六年　元旦
ナビス産業株式会社

企画製造・総発売元
NAVIS　ナビス産業株式会社
本社:〒593 大阪府堺市草部119番3号
TEL.0722(72)5933 FAX.0722(72)5934

年始大サービス期間中 (1月31日まで)

各製品のサービス価格は弊社発行カタログ「ナビスニュース」に掲載されております。お気軽にカタログを御請求下さい。

※掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。

♥多彩なニューアイテムが勢揃い!!

100φ対応景品セット 100個入

高級品を選りすぐったハイグレードセット



ライト&ランチBOX 100個入

クリップをはさむだけでどこでもくっつくクリップライト!



便利なランチBOX



カラフルカメラ

108個 @285円

お買い得 さらにお安くなって同時発売!



カメラ用ケース(円筒型)

108個 @26円



3種の高級クリスタルケース入り



スペシャルDXアクセサリー

100個入

便利でおシャレがキーワード!旅のパートナーにピッタリ!

おしゃれセット

〈トラベルバラエティー〉100個入り





個性的な刺繍を両面にあしらっています。

刺繍MYキーホルダー

20種 100個入り

ファッション時計

100個入り



手ざわり抜群!人気のアイテムです。



毛皮シッポキーホルダー 100個入り

企画製造・総発売元

NAVIS ナビス産業株式会社

本社:〒593 大阪府堺市草部119番3号

TEL.0722(72)5933 FAX.0722(72)5934

※掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。

sigma NEW PRODUCTS INFORMATION

SINGLE PLAYER GAME

豊富なバリエーションが楽しい

メカスロットに、新シリーズ登場!

MECH. SLOT

●メカスロット





新フィーチャー

フリーゲームが
設置各店で、
人気急上昇中!!
8ウェイズを凌ぐ
インカムを記録!!

DOUBLE CHERRIES
ダブル チェリー

MECH.5REEL WD 5LP005

NOW PLAYING
ナウ プレイイング

MECH.5REEL WD 5CM009

■寸法：W540mm×D504mm×H1,164mm ■重量：79.5kg ■使用メダルサイズ：5Φ、25Φ ■消費電力：300W

キッズに優しいスモールサイズでも、
楽しさ・興奮はそのまま、
ファミリー向け店舗に最適です。

PENNY KIDS

ペニーキッズ（8人用メダルプッシャーゲーム）



■寸法：W1,637mm×D1,092mm×H1,660mm ■重量：260kg

宇宙カプセル6

4人用/スリリングなカプセルレース



■寸法：W1,200mm×D1,140mm×H1,015mm
■重量：210kg 富士電子工業㈱製

一気に2倍のラッキーレースで
ハラハラドキドキ!
大どんでん返しのおもしろさ!!

株式会社 シグマ

AM機器事業本部 〒150 東京都渋谷区東3-14-15 MOビル TEL.03-3486-5751(販売部直通) FAX.03-3486-5770

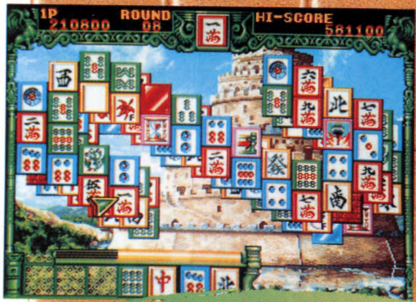
AM機器事業本部大阪営業所 〒532 大阪市淀川区西中島3-12-15 第5新大阪ビル
TEL.06-302-2239 FAX.06-302-1332

METRO

牌砦II

TORIDE II

牌砦魂 今ここに甦る

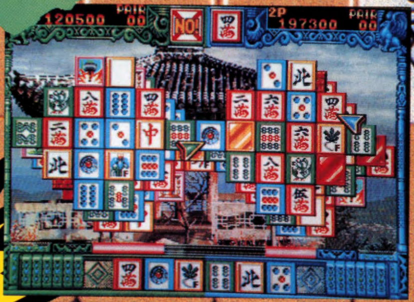


じっくり攻略単独型牌砦



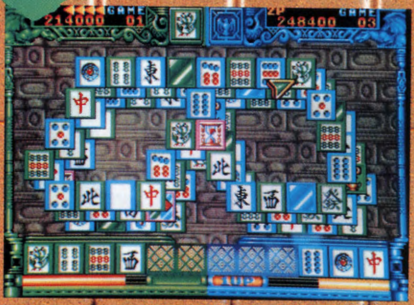
プレイヤーのレベルに合ったコースが選択できます。

ともに手をとり協力型牌砦



パートナーが行き詰っても、助けることによりゲームが続行できます。

駆引きの対戦型牌砦



プレイヤーの消すプレートの色がそれぞれ決まっています。先に手持ちのプレートをクリアした方が勝者です。

驚異の287パターン

株式会社メトロ
〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目17-18 新大阪ビル東館5F
TEL 06(370)3790 FAX 06(370)3793

URBAN.

REAL TIME BACK UP DEPOT.

ほしいものを、今すぐ、お手元へ。

★アーバンは、オペレーターのニーズにリアルタイムでお応えします——。

●NEW LINE UP●

F-1 SUPER BATTLE
エフワン スーパーバトル

3つのコースで行われる白熱のスーパーバトル!!




SIZE:(㎜)
H1,735×W1,350×D1,695
㈱ジャレコ

RIDGE RACER™
リッジレーサー

超ハイソなリアル感!!
世界初システム22搭載



●筐体は前後分割可能です。



SIZE:(㎜)
H2,000×W1,210×D1,910
Ⓒ㈱ナムコ

F1 WORLD RACING™
F-1ワールドレーシング

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
©1993 KONAMI All rights reserved. Licensed by FOCA to FUJI TEREVISION.

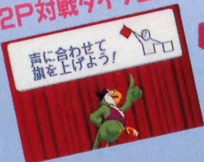
F-1マスメダルゲーム ついに登場!!




SIZE:(㎜)
H2,300×W2,500×D3,500
コナミ㈱

VS. SUPER CAPTAIN FLAG™
VS.スーパーキャプテンフラッグ

大人気の旗上げゲームに2P対戦タイプ登場!





SIZE:(㎜)
H1,960×W760×D1,000
㈱ジャレコ

STREET SHOOTER
ストリートシューター

2 ON 2 (オン)

超人気!! ダブルタイプ バスケットボール

景品自動払出機構内蔵



SIZE:(㎜)
H2,500×W1,230×D2,500
㈱トーゴ

究極戦隊ダダンダーン

タ◯ムボカン調で、ファンは涙!このアクションは一味ちがう。BGMも!?



©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
コナミ㈱

龍虎の拳2

注目のグレードは最上級!!スーパーリアル対戦「ネオ・ジオ」から。



™ ㈱エス・エヌ・ケイ

ベストバウトボクシング

メガシステム32のパワーを見せつける!!驚威のハイクオリティ



㈱ジャレコ

ファイヤーバレル

「撃ちまくり」の超爽快STG!!



©1993 IREM CORP. アイレム㈱

ぬいぐるみクローズアップ

★景品の価格はOP価格@¥300程度以下です。

▶コングブラザーズ



6種類各12個(72個)セット

▶ミンクキーホルダーセット



8種類各8個(64個)セット

BANPRESTO メンソレータム®



㈱バンプレスト
ロート製薬株式会社

▶クレヨンしんちゃんPARTIII



㈱タイトー
©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日

株式会社 アーバン
〒171 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL 03(3590)4151 FAX 03(3590)0374

本年も旧年に勝るご愛顧をお願い致します。

ツインアルファ25

対面型
25吋筐体
II in αα

あなたは今のインカムに満足ですか？

現在人気の対戦格闘も従来の筐体では2ついる上に幅を取る！
ツインアルファ25なら本格25インチアップライトが2面で奥行1000㎜
設置面積は約半分に！とお徳です。



寸法：H1,200×W880×D1,000㎜

㈲共立工業

あなたのお声がかかるのを待っています…

グラディエーター
GLADIATORS
Gottlieb®

今また、新たなるバトルが始まる。



ヒルクライマー
HILL CLIMBER™



だれでもできるカンタン操作。
カンタンだけど奥が深い！
スリルを乗り越え山頂を目指せ！

※商品（写真）は、開発中のものです。

アイレム㈱

㈱タイトー

ジャッジ・ドレッド
JUDGE DREDD
PINBALL



君が裁け！

核戦争後、西暦2116年。
君が平和を守るのだ。
悪党の黒幕を暴き出せ!!

株式会社アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03(3940)3271代 FAX03(3949)1122

株式会社ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335



'94新年あけましておめでとうございます。
バーチャファイター
㈱セガ・エンタープライゼス
Virtua Fighter
人類未体験。3次元C.G.格闘技シミュレーション。
毎秒180,000ポリゴンのCGシステム&32bitパワー炸裂!
バーチャシリーズ第2弾。リアルな空間表現と動きで格闘の新境地を開く!
注目度 ★★★★★
衝撃度 ★★★★★
㈱エス・エヌ・ケイ
NEO GEO
スーパーリアル対戦
龍虎の拳2
りゅうこのけん2
「龍虎の拳2」、ネオジオから。
使用可能キャラが2人から12人へとグンと増え、操作方法が少し変わったぞ!
魅力度 ★★★★★
ドラマ度 ★★★★★
あなたのロケを満足させる夢の商品達が
㈱タイトー
CHALLENGE HITTER
チャレンジヒッター
前代見聞のハイテク野球盤ゲーム登場!!
TAITO
ローテク野球盤とハイテクビデオゲームがドッキング/盗塁、DH、ありありで面白さバツグン
新鮮度 ★★★★★
白熱度 ★★★★★
リッジレーサー
©㈱ナムコ
RIDGE RACER
この現実感を体験して欲しい。
革命的/世界初システム22搭載
テクスチャーマッピング、グーローシェーディングのリアルな画像。
namco
これまで止め絵でしか見れなかった超美麗CGが超高速で動く動く!チェックだ!
体感度 ★★★★★
野次馬度 ★★★★★
株式会社アミューズオリエント
東京都豊島区北大塚2-9-12 〒170 ☎03(3940)3271㈹ FAX03(3949)1122
株式会社ナコス
〒211 神奈川県川崎市中原区苅宿73番地
TEL・044-433-8331 FAX・044-433-8335

さぁ、お正月の次は!?

AMUSE

謹賀新年



ガンバレ! 桃ちゃん●16~25Cm/5種/100個入り
© 1993 BIRTHDAY



おそ松くん●16~20Cm/6種/100個入り
©フジオプロ・講談社・スタジオぴえろ



この福袋60枚をプレゼント!



福袋単品●23×19Cm/2種(各2色)
180枚入り

CDカラオケ(アーティスト別)
●10×9×7Cm/20種4曲/100個入り (社)日本音楽著作権協会許諾





F1-RACING
●18Cm/5種
100個入り©Winwood



ゴーゴーダービーズ
●20Cm/5種/100個入り © 1993 BIRTHDAY

今年もアミューズは、心がウキウキしてくるアミューズメントをお届けすることを誓います!



アニマルベル NEW
ビックフット!
2月初旬発売予定
●21~23Cm/6種/80個入り
予約受付中



NEW マザー&チルドレンS タッグ付
●19~22Cm/10種/100個入り

★掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。

●全国送料元払いサービス(沖縄は一部負担となります。)

AMUSE TEL.03-3802-8041 株式会社 アミューズ
FAX.03-3802-8058 東京都荒川区東日暮里2-14-4

NEO AMUSEMENT

N E O A M U S E M E N T

お求めはお近くのアミューズ商品取扱代理店までどうぞ。

今年もお正月がやってきた!!

ロマンチック物語 Sweet colon

NEW

ハートの香り付きクッション



2月下旬 発売予定 予約受付中

ロマンチック物語 ●19～23Cm/6種/100個入り

年に一度、あなたのハートを伝えるバレンタインデーは、もうすぐそこ。今年はアミューズのかわいい仲間たちをチョコレートの味方につけて…



ブライダルパーティ タッグ付
●16Cm/10種(5組)/100個入り





各専用パッケージ入り

NEW

ツインキー・メルファン ●16Cm/5種/100個入り

NEW

2月初旬 発売予定 予約受付中



ファスナーの中にもチョコレートをつめて…



大切なあの人へ ハートフルな贈り物!

らんらん! アニマルポーチ ●23Cm/10種/100個入り

しい仲間が勢揃い!!

AMUSE



2月初旬 発売予定

りんりんツーリングポーチ タッグ付
予約受付中 ●21〜23Cm/5種/100個入り





あのザ・ゴリラーズがますますBigになって新登場!



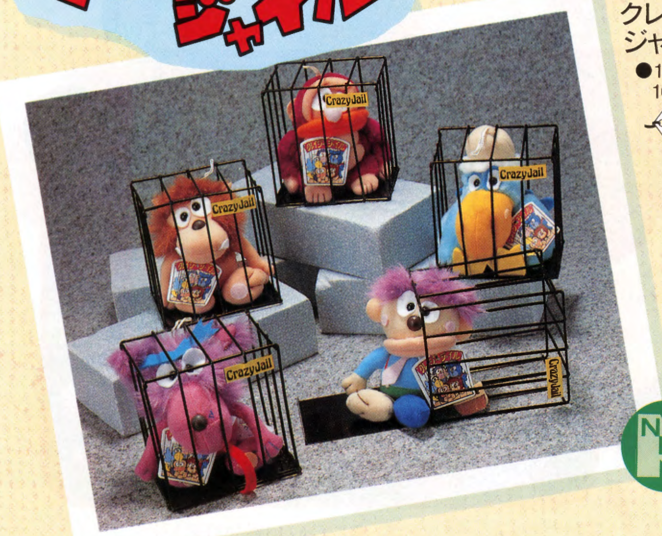
2月下旬 発売予定

NEW
ザ・ゴリラーズ
●21Cm/5種/80個入り
予約受付中



BIGイケイケマイペット タッグ付
●22〜23Cm/10種/80個入り

クレイジージャイル



クレイジージャイル
●18Cm/5種
100個入り
タッグ付

平成 BIG 天才バカボン



BIG平成天才バカボン
●20〜23Cm/6種
100個入り

© フジオプロ・講談社・スタジオぴえろ

●全国送料元払いサービス(沖縄は一部負担となります。)

★掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。

AMUSE
TEL.03-3802-8041 株式会社 アミューズ
FAX.03-3802-8058 東京都荒川区東日暮里2-14-4

NEO AMUSEMENT

E O M U S E E N T



お求めはお近くのアミューズ商品取扱代理店までどうぞ。

アミューズ今年の初荷も、楽

クリスタル伝説

クリスタル国に伝わるすべての力を司る伝説のクリスタル。
それを求め、王国を襲ったダークリス軍。王国とクリスタルを
悪の手から守るべく、クリスタル戦士が立ち上がった。
今、クリスタル戦士とダークリス軍の熾烈な捜索の冒険がはじまった。



クリスタル伝説●18～20Cm/9種/100個入り タッグ付
©アミューズ



★キングケリー
クリスタル国、国王。平和を愛し
国民からも慕われている国王。
おっとりしているが、いざという
ときは自ら行動する性格。

体力＊20
防御力＊3



まるまるピクニック
キーホルダー
●10～14Cm/10種
100個入り



つれてってマイペット
キーホルダー
●10～14Cm/10種/100個入り

NEW



サンリオミニ²バック●10～16Cm/5種/100個入り
©1976,1983,1985,1989,1993 SANRIO CO.,LTD



ドキドキマジック
●10×8×6Cm/10種
100個入り
各専用オリジナル
パッケージ入り

75φ
capsule
対応商品

NEW



ダイヤモンドジュエリー
●10種/100個入り



パールクリスタル
キーホルダー
●10種/200個入り



平成天才バカボン
マスコット
●10Cm/4種/200個入り
©フジオプロ・講談社・スタジオぴえろ
※大きいバカボンは別売りです。
タッグ付



平成天才バカボンキーホルダー
●6Cm/4種/200個入り ©フジオプロ・講談社・スタジオぴえろ

OFFICIALLY LICENSED
U.S. COLLEGE
COLLECTION

この商品は、アメリカのキャンパスライフをコンセプトに
デザインされたU.S.カレッジコレクションの
正規ライセンス商品です。米国CEI社との契約締結により、
厳重な品質管理の下で生産されたものです。

NEW



U.S.カレッジボールセット●15～20Cm/12種/100個入り LICENSED BY THE U.S.COLLEGE THRU CEI

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。

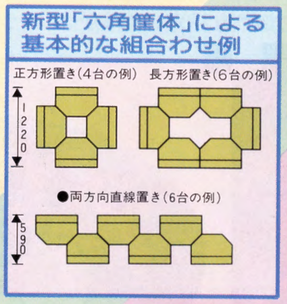
FIRE DRAGON
ファイアードラゴン

"ドラゴンフィーバー"シリーズの新しい仲間!! 今、全国で大活躍中です。



寸法：H 1550×W 630×D 450(mm)

「六角筐体」だから、こんなレイアウトが可能です！





〈パチンコメダル機共通仕様〉
●サイズ＝(六角筐体)幅630mm×奥行450mm×高さ1,553mm ●ホッパー容量600枚(25セントメダル)※5セントメダルの場合は800枚 ●電源AC 100V 消費電力70W ●外部電源装置使用(〒61-14569)

FIRE QUEEN
ファイアークイーン

NEWタイプのパチンコメダル機



寸法：H 1,553×W 630×D 450(mm) ●メダル・100円の2WAY ●消費電力：70W外部電源装置

STRIKER
ビンゴタイプ
ストライカー

見ればわかるゲーム性。

アップライト部の窓からプライズ(75φ)が見えます。

TILT機能付き。



●外形寸法：H1,500×W570×D800(mm) ●重量：71.5kg
●プレイ料金：100円 1～3PLAY ●外部電源 〒61-14569 昭和技研工業(有)

フラワー7 II Flower 7 II
M型(メダル払出しタイプ)

好評！ビッグボーナスに夢中



左のいずれかのラインが出来上がると、製品上部のLEDが点灯。フラワーの文字が完成すると、メダル最高50枚払い出し(切換え可能)



●メダル、10円、100円の3WAY
寸法：H1,570×W630×D545(mm) 消費電力：75W 〒61-14829

セガソニック・コスモファイター

敵を撃ち落とせ！ソニックといっしょに宇宙へGO！



(株)セガ・エンタープライゼス

ドリームチャンス

●クレーン機との併設で効果を発揮！
●簡単操作が魅力のプライズゲーム



寸法：H1,700×W700×D600(mm)
消費電力：150W 〒61-14569
昭和技研工業(有)

STREET SHOOTER
ストリートシューター

最新型の体汗バスケットゲーム

景品自動払出し機構内蔵！



●寸法：H2,050×W900×D2,050(mm) ●消費電力：AC100V300W
●重量：92kg
(株)トーゴ

TGM
株式会社 タニガワ
埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

より大きな喜びと楽しさを、それがタニガワの願いです。



TGM 株式会社 タニガワ

埼玉県越谷市神明町3-410-2 TEL 0489(76)3211 FAX 0489(75)9745

こいつぁ〜春からエンギがいい！

良品印 SYSTEM SERVICE

迎1994春



今年も イケイケ 限定販売！

ボディコンお立台娘
(18cm)(5種/100個入)OP価格28,800円



本年もよろしくお願い致します。



ウィンディーアフタヌーン
(19cm)(5種/100個入)　OP価格30,000円



スポーツボール
(17cm)(10種/100個入)OP価格30,000円



全日本プロレス
(17cm)(7種/100個入)OP価格30,000円



ジャングルリング第2弾オールスターシリーズ
(17cm)(6種/100個入)OP価格30,000円

75φカプセル用



弾丸キーホルダー&チョーカーセット
(7cm)(2色/各4種/96個入)OP価格28,000円

INFORMATION
オリジナル高級ぬいぐるみの企画・製造から、ゲーム景品用や販促用のものまで、ぬいぐるみに関することでしたら何でもご相談下さい。少量の発注も承ります。また、掲載商品の他にも、各種取り扱っております。

◆キャンディーお菓子セット◆	◆カプセル入り景品◆	◆セット景品◆
ミルクキャンディー(10kg)/ 9,500円	75ミリカプセルaセット(300コ)/22,500円	お楽しみセット(75φ・100コ)　/18,000円
キャンディー詰合せ(10kg)/ 9,150円	75ミリカプセルbセット(300コ)/16,500円	時計セット(75φ・100コ)　/18,000円
フルーツラムネ(2400コ)　/ 7,350円	46ミリカプセルaセット(800コ)/24,000円	ジャンボツイン用景品セット(7~9cm・250コ)/50,000円
お菓子詰合せ(1500コ)　/17,000円	46ミリカプセルbセット(800コ)/18,400円	

●消費税は別、一部離島を除き送料は元払いです。



とるとるキャッチャー
好評発売中
- ●ドラゴンボールZ3
- ●ウルトラマン2
- ●ハクション大魔王
- ●ムーミン3
- ●ウゴウゴルーガ
- ●ヒーローカート
- ●かってにシロクマ
- ●仮面ライダー3
- ●ほのぼの
- ●キャラクタースリッパ ムーミン

※OP価格@￥300程度以下です。

総販売代理店
SYSTEM SERVICE CO.,LTD.
システムサービス株式会社
〒173 東京都板橋区大山金井町36-10 シャトーフレンズ1F
TEL.03(3956)3181　FAX.03(3956)3699

高品質と安全をお届けする キャッチメイト

花マル大特集！



コカ・コーラリーグ'93

Coca-Cola

(17cm)(10種/100個入)OP価格30,000円



アタゴオル物語 ～星の街カーニバル編～

(22cm)(5種/100個入) OP価格30,000円

©Hiroshi MASUMURA, コミック・バーガー

MIRACLE ADVENTURE OF ESPARKS

(20cm)(7種/100個入)
OP価格30,000円

©SAN-X



実際の商品と写真が異なる場合がありますのでご了承下さい。



パタリロ！

(18cm)(5種/100個入) OP価格29,500円

©魔夜峰央、白泉社、フジテレビ、東映動画



※OP価格@￥300程度以下です。



ベティブープスペシャル

(18cm)(5種/100個入) OP価格30,000円

© 1985 King Features Syndicate, Inc./Fleischer Studios, INC.

ぼくドンピー



(21cm)(4種/100個入)予価30,000円

©リップ・テレビ朝日



ボクまんまデスTシャツ

(5種/100個入)フリーサイズ予価30,000円

©関西テレビ・ラック



マジックキャッチボール

(22cm)(8種/80個入)※OP価格@￥300程度以下です。

- 高級アクセサリーハートシリーズ(100コ入)
  掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。



- プロミスリング(ミサンガ)
  (500コ入)OP価格29,800円



- ボール付シューズキーホルダー
  (4種/100個入)OP価格26,000円



©高円寺 BORD・DE・LA・MER

お楽しみセット

(100コ入)
OP価格 18,000円

パワフルな景品たちがギッシリつまったカプセル用景品です。

キャラグッズセット

(100コ入)
OP価格 18,000円

誰でも知ってるキャラクターが満載の小物セットです。

おもしろ徽章(カプセル用)

(120個入) OP価格18,000円

パーティーグッズでおなじみの面白アイテムです。

企画・発売元 YUJIN TOMYグループ 株式会社ユージン

ご注文、お問い合わせなどは各取扱い店またはシステムサービス㈱までどうぞ……。



ヒットを超えてホームラン!!長期高収、ロケを選ばず。
THE 野球拳
ニューソフト PART 21 新発売
Part 21
ジュリアナスタイル
好評のため1月10日より
限定100セット追加販売!!
宴会くん
ENKAI KUN
気の合う仲間と野球拳
料亭や居酒屋等の座敷でも!!
▶ホテル・旅館向け
クラブ・スナックに導入すれば……
カラオケと合体
ショータイムに早変わり!
NEW
株式会社 ジャトーレ
〒102 東京都千代田区麹町5丁目7番地
秀和紀尾井町TBRビル612
TEL03(3239)4731・FAX03(3239)4654

FRONTIER

フロンティア・シリーズ

新製品ラインナップ



The grade up joker's wild
グレードアップ
ジョーカーズワイルド



The grade up Fruits
グレードアップ
フルーツ



Premium poker
プレミアム・ポーカー

メダル投入口はラクラク連続投入できるマシンガンタイプ。



Jockey club
ジョッキークラブ

メダルゲームの開拓者
フロンティア・シリーズ
〈特　長〉



●仕様●
〈本体〉H1,000XW500XD620(mm)〈専用台〉H600XW700XD600(mm)

製造開発元
TAIYO JIDOKI
TAIYO JIDOKI CO.,LTD.
株式会社 太陽自動機
〒134 東京都江戸川区東葛西5-46-3
TEL.03(5696)5511㈹ FAX.03(5696)5515

販売代理店
有限会社 サン・ミューズ
〒134 東京都江戸川区東葛西6-1-4
セントラルアベニュー401
TEL.03(5674)2662
FAX.03(5674)2660
sunmuse



◆お問い合わせ先 NSI 株式会社 日本システム TEL 0422(21)3210
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1−2−3 ボヌールビル2F FAX 0422(21)3483



おもめ易く楽しい景品、いろいろ多彩に品揃え。
Gold Mini
ゴールドミニ
CAPRICORN
VIRGO
102コ入
¥30,000.—
ゴムドールKHサッカー
100コ入 ¥22,000.—
アメリカンアニマル
100コ入 ¥29,600.—
クラシック ピエロ
100コ入 ¥29,500.—
ミックス キーホルダー
96コ入 ¥15,000.—
アニマル リーグ
120コ入 ¥16,800.—
愛ディアYOUモア
BANPRESTO
とるとるらんど
TORU TORU LAND
75øキャラクター景品 (100コ入) ¥16,800.—
©テレビ朝日・東映 ©石森プロ・東映
©光プロ・おもちゃ箱・テレビ朝日・東映動画
㈱バンプレスト
レディース スパンポーチ
100コ入 ¥27,000.—
ビーズ アクセサリーセット
100コ入 ¥25,000.—
YUBIS
本　　社／東大阪市川俣3−1−35 〒577 ☎(06) 787-1881 FAX(06) 787-1952
東京営業所／東京都台東区東上野1−24−4 〒110 ☎(03)3837-3884 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2−3−2 〒810 ☎(092)713-1083 FAX(092)771-7223
特　販　部／東京都台東区東上野1−13−15 〒110 ☎(03)3837-3869 FAX(03)3837-3867
アーバン・トップビル5F501号

新顔も登場!流行に左右されない決定版!

GOLDEN·HEXA
★★★★★ゴールデン・ヘキサ★★★★★



●外形寸法
幅　:1,600mm
奥行:1,525mm
高さ:1,200mm

ジャンボヘキサの圧倒的インカムはそのままで、
スペース効率が大幅にアップしました。
ø1,100の大型センターテーブルや、
未来型センターファンタジーライトが、雰囲気を盛り上げます。
コンパネ部は、メンテナンス性を向上させました。
ø80の景品ケースも使用可能。使用景品の幅がひろがります。



戦国忍者くん

ルーレットの革命児
3ウェイ方式で登場

外形寸法：
幅　630mm 奥行 400mm
高さ 1,540mm 重量 40kg



ターゲット7

独自のコンセプトで
バーチャル
リアリティー

外形寸法：
幅　1,000mm 奥行 3,500mm
高さ 1,950mm 重量 280kg

●安全性を重視した
自動給弾システムを採用!



もしもし!いるかな

えらんだ動物とお話
ができれば、楽しい
おみやげが当るよ!

外形寸法：
幅　745mm 奥行 500mm
高さ 1,350mm 重量 60kg



ジャンボツインDX

大きいサイズの
カプセル収納可能!

●外形寸法
幅　:1,240mm
奥行:1,240mm
高さ:1,210mm
重量:130kg



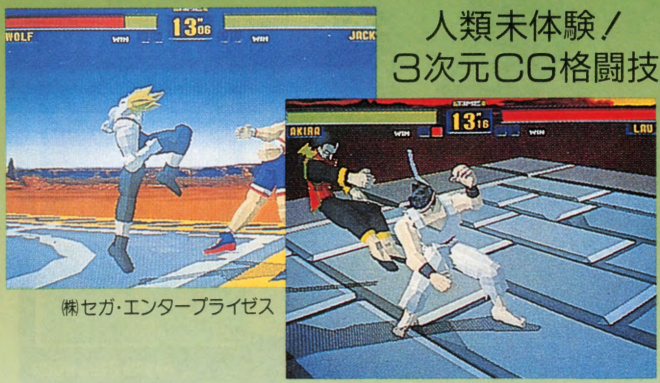
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。

YUBIS

本　　社 / 東大阪市川俣3−1−35 〒577 ☎(06) 787-1881 FAX(06) 787-1952
東京営業所 / 東京都台東区東上野1−24−4 〒110 ☎(03)3837-3884 FAX(03)3837-3887
福岡営業所 / 福岡市中央区大名2−3−2 〒810 ☎(092)713-1083 FAX(092)771-7223
特　販　部 / 東京都台東区東上野1−13−15 〒110 ☎(03)3837-3869 FAX(03)3837-3867
アーバン・トップビル5F 501号

時代を彩るアイテム達!!

バーチャファイター



人類未体験！
3次元CG格闘技

㈱セガ・エンタープライゼス

リッジレーサー



リアルを超えた超リアル!!
世界初システム22搭載！



© ㈱ナムコ

チャレンジヒッター

前代未聞のハイテク
野球盤ゲーム！
25インチモニター
で迫力満点!!





㈱タイトー

F-1ワールドレーシング

F-1マスメダル
ゲーム、ついに
登場!!



FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

コナミ㈱

ヒルクライマー



スリルを乗り越え
山頂を目指せ!!
アメリカ生まれの
エキサイティング
ゲーム！

アイレム㈱



スーパーストリートファイターII

 ㈱カプコン

ラストアクションヒーロー



あの映画が
帰ってきた!!
強烈なデザイン
のバックグラス
と見所が満載!!

データイースト㈱

YUBIS

本　　社／東大阪市川俣3−1−35　〒577 ☎(06) 787-1881 FAX(06) 787-1952
東京営業所／東京都台東区東上野1−24−4 〒110 ☎(03)3837-3884 FAX(03)3837-3887
福岡営業所／福岡市中央区大名2−3−2 〒810 ☎(092)713-1083 FAX(092)771-7223
特　販　部／東京都台東区東上野1−13−15 〒110 ☎(03)3837-3869 FAX(03)3837-3867
アーバン・トップビル5F501号



The Future Is Now
SNK
りゅうこのけん2
©SNK 1994
龍虎の拳2
いつか、あいつと闘う時が…
100 THE 100MEGA SHOCK!
NEO GEO
IREM CORPORATION
ヒルクライマー
HILL CLIMBER
カンタンだから奥が深い熱中ゲーム
FIRE BARREL
ファイヤーバレル
本能直結、撃ちまくり!!
©1993 IREM CORP.
KONAMI
THE VIDEO GAME
ポリネットウォリアーズ
POLY-NET WARRIORS
パーティーゲームへの新提案!!
©1993 KONAMI All rights reserved.
ファンキーモンキーウッキッキー!!
バナナを取られないようにコンガを打て!
©1993 KONAMI All rights reserved.
F-1ワールドレーシング
F1 WORLD RACING
エフ・ワン・マスメダルゲームついに登場!!
H 2,300×W 2,500×D 3,500㎜
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
©1993 KONAMI All rights reserved
Licensed by FOCA to FUJI TEREVISION
MULTI CABINET
SAUROID
筐体の頂点誕生!
© 1993 KONAMI All rights reserved.
アストロシティ2
迫力29吋新キャビネット
硬貨両替機
CAS-4H
100円▶50円
3,000枚以上の硬貨が収納OK!
H 485×W 310×D 330㎜
(架台付高さ 1,165㎜)
㈱ナカヤマ
ルヴイ
鹿山2丁目47番地
・FAX 052(891)0909
スーパー アドバイザー!!



namco
リッジレーサーSD
RIDGE RACER
この現実感を体験して欲しい
H1,870×W790×D1,630㎜
〒95-4664
ラス!ラス!!ゴジラ
ゴジラの声と懐かしのBGMで集客抜群!
H1,100(看板除く)×W640×D740㎜
© 1993 TOHO / TOHO EIGA
EXCITING BASKETBALL
DUNK&DUNK
ダンクアンドダンク
単なるシュートゲームじゃ売上げは上がらない!
H2,080×W1,180×D2,300(パイプ部含む)㎜
〒91-49627
Suzuka 8 hours 2
スズカ エイトアワーズ2
最高8シートまで通信可能!!
H2,050×W4,420×D2,150㎜
〒95-4689
グレートスラッガーズ
GREAT SLUGGERS
NEW WORLD STADIUM
野球ゲームはやっぱりナムコ
※画面は開発途中のものです。
クライムパトロール
CRIME PATROL
迫力のライブガンアクション!!
H1,920×W1,180×D1,820㎜
〒95-4688
SEGA
Virtua Fighter
バーチャファイター
人類未体験。3次元C.G.
TAITO
LUCKY CARNIVAL
ラッキーカーニバル
うまく景品を落とせるか!!
紙幣・硬貨両替機
BCN-1500S
1,000円▶100円
500円▶100円
H720×W390×D400㎜
(架台付高さ1,420㎜)
硬貨収納枚数/3,000枚
㈱ナカヤマ
株式会社エ
〒458 名古屋市緑区
TEL 052(891)9500(代)
アミューズメントスペースの



今までにない新機構!!

2本指のアームでカプセルをすくい取れ!
カプセル自動補給機能を搭載し、補給の手間を省ける新機構。
プライズゲームの真打ち、ここに登場!!

CAPSULE LAND
カプセルランド

本体：W800×D700×H1,570(㎜)　カプセルサイズ：75φ

ATLUS
株式会社 アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
TEL 03-3235-7971(販売部直通)
FAX 03-3235-4109

ATLUS

好評発売中

ぱたぱたぱにっく

ゆかいなキャラクターのはたあげゲーム!



★ステレオ音声の 赤あげて 白あげて に合わせ、レバー操作でキャラクターの旗を上げ、下げして下さい。

★3ステージをクリアすると、カプセルが出ます。







SPEC
W560×D800×H1,600(mm)
OP価格 450,000円

バーチャファイター

リアルタイムCGの格闘技シミュレーション!

㈱セガ・エンタープライゼス



X-DAY

余命検索サービス

驚異の長寿命養成マシン登場!!



●寸法：W640×D745×H1,900(mm) ●重量：120kg
●消費電力：144W ●〒95-4717 ©㈱ナムコ

ヒルクライマー

アメリカ生れのエキサイティングゲーム!!



アイレム㈱

ストリートシューター2on2（オン）

超人気!

ダブルタイプバスケットボール



●寸法：H2,500×W1,230×D2,500
㈱トーゴ

Crane Garage クレーンガレージ

あらゆるクレーン機に対応!

クレーンガレージは大変丈夫にできており、雨や暴風にも安心です。また、2ヶ所にてロックするため、防犯機能面でも安心です。

●シャッターを閉めた状態



※ニューUFOキャッチャー(©SEGA)使用例。

スチール製 防錆屋外設置仕様 W2,000×D1,120×H2,280(mm)(アジャスターを含まず)

各社のメーカー商品も取り扱っております。

ATLUS 株式会社アトラス

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
TEL 03-3235-7971(販売部直通)
FAX 03-3235-4109


ベストヒット確実
YOU
遊のオンパレード!!
NOSTRADAMUS™
ノストラダムス
この2人にボムなど必要ない。
©FACE
■従来の「ため撃ち」を根底から覆す、新システム「超電磁砲」搭載。
■プレイヤーは、タイプの違う2機から選択可能。
■同時プレイ、途中参加可能。
FACE 株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1−9−8
TEL.03(3372)7766㈹ FAX.03(3372)7855
TEL.03(3372)7676(AM販売部直通)

FACE フェイスが選ぶ

アイレム マドンナ33



H1,670(インストラクションパネル含む)
H1,360(看板本体まで)
W750×D990(㎜)
©IREM CORP.

アストロシティ



H1,445×W750×D905(㎜)
㈱セガ・エンタープライゼス

イーグレット29



H1,600×W700×D950(㎜)
㈱タイトー

アルチメイトテニス

リアル感抜群!テニスゲームの新展開



©BANPRESTO 1994 ©Copyright 1993 Art and Magic SA.

スーパーストリートファイター2

新たな挑戦者出現で更に激闘



©CAPCOM 1991,1993 ALL RIGHTS RESERVED.

ソニックウイングス2

真のシューティングゲーム今再び



ビデオシステム㈱

ファイヤーバレル

クロス・ファイアの超激射最前線



© 1993 IREM CORP.



スターライトフォーチュン



ミッドポイント
占星学の
ハイクオリティー
占い機

H2,200×
W900×
D1,600(㎜)

©SEGA/ディ・メーレ 1993

ヒルクライマー

スリルを乗り越え
頂点を目指せ!



©IREM CORP.

ペアマッチホッケー

ワイドなフィールドの
ダブルス対戦仕様!



H1,900×
W1,750×
D2,540(㎜)

㈱セガ・エンタープライゼス

ドリームキュート ストリートファイターII

絵柄と合わせて
フィーバーチャンス



H1,500×
W500×
D450(㎜)
㈱カプコン

これがうわさの
カプセルシューティング!!

パチパチシリーズ

話題騒然!!
トーワコミカルプライズマシン第3弾!
ジャンボな魅力をひっさげて、
今、ここに姿を現わした!!



PACHI PACHI PARADISE

パチパチパラダイス

ビッグな楽しさはジャンボ譲り、
場所を選ばぬコンパクトサイズ!

パチパチパラダイス専用
42φカプセル使用

〈寸法〉幅870mm×奥行700mm×高さ1,600mm



PACHI PACHI JUMBO

パチパチジャンボ

かつてないコンセプトで登場した、
ビッグスケールの独創マシン!

- 当たるカプセルが超ジャンボなパチンコ盤面に飛びまわります!
- アイキャッチ抜群の筐体は、どこに置いても存在感が違います。
- 3タイプのBGMで楽しさを演出。

パチパチジャンボ専用
70φカプセル使用

〈寸法〉幅1,200mm×奥行900mm×高さ1,890mm

専用カプセル入り景品発売中!

パチパチジャンボ用
- **Aセット**(100コ入)…OP価格**¥19,800**
- **Bセット**(100コ入)…OP価格**¥15,800**

パチパチパラダイス用
- **Aセット**(100コ入)…OP価格**¥14,800**
- **Bセット**(100コ入)…OP価格**¥11,800**

●製品の内容は予告なしに変更される場合がございます。予めご了承願います。

ロケで人気のタイトーNEWマシン群!



スーパー グランド エフェクト

GROUND EFFECTS

F-1のBIG4が
君にシートを用意した!!

実在4チームと8コースで
F-1をリアルに体感!!



グランド エフェクト

ワイワイ アニマルランドJr.



たたいて、たたいて
アニマルランドの平和を守れ!!

クレヨンしんちゃんのドリームBOX

大人気キャラクターの
"クレヨンしんちゃん"
ついに占い機になって

新登場!!

プラスチックケース入り
はっぴーカード



「クレヨンしんちゃん」のイラストつきケースに入ったはっぴーカードは、しんちゃん言葉と楽しいイラストでキッズに人気。リピート性が違います。

〈仕様〉幅800mm×奥行985mm×高さ1,900mm



TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区中央1−35−1 毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

75φカプセル対応

~ハラハラドキドキ~

対決?! ロシアンダイナマイト

ミスター・ジー Mr.G (GANG or GOLD) と真剣勝負



遊び方
- コインを入れシリンダーをまわします。
- 銃の引き金に指をかけ、音声の指示に従って交互に銃を撃ちあいます。(各6発中、一発だけ弾が入っています)
- 撃った時、弾が入っているとダイナマイトが爆発し、ゲームオーバーとなります。
- Mr.Gが負けるとカプセルが払い出されます。

●製品の内容は、予告なしに変更される場合があります。予めご了承下さい。

このマシンに、ピッタリの景品です

RUSSIAN DYNAMITE

ロシアンダイナマイトグッズ

コアパッケージ、75φカプセル入り景品

ロシアンダイナマイト時計(2種)	10個
ハンカチ(2種)	10個
巾着(2種)	10個
マジックボックス(手品セット)	70個

計100個

OP価格 ¥19,800

©TOWA



ゲームからとびだした、ニューキャラクター

Pirates adventure すすめ!

パイレーツアドベンチャー



◆内容◆

ジョン・パイレーツ	20個
ローズ・パイレーツ	20個
ジョン・パイレーツJr.(犬)	20個
ロイ・フック	20個
ゴースト・ゴースト	20個

計100個/OP価格 ¥29,500



海賊シリーズに最適!!

コアパッケージ、75φカプセル入り景品

パイレーツグッズ2



©TOWA

▶セット内容
- 単眼鏡(3倍レンズ)……5個
- ハンカチ(2種)……10個
- 香りのスピリッツ(4種)…35個
- 巾着(2種)……10個
- 特製ミサンガ(4種)……40個

計100個 OP価格 ¥19,800

「ユノの伝説」に続く、占いの小部屋──第2弾

アステカの神

新タロット占い

未来と運命を予言し、未知の旅へと導く…



- 運勢占い……5ジャンル
- 相性占い……2ジャンル

〈仕様〉
幅900mm×奥行1,500mm×高さ2,010mm ₸91-4461
- 前後に分割して納入できますから、あらゆるロケーションに対応します。
- 製品の内容は予告なしに変更される場合がございます。予めご了承願います。

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区中央1-35-1 毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

愛ティアYOUモア
BANPRESTO

インカムUPに直結!人気キャラクターが勢揃い!!

クレヨンしんちゃん まわるしんのすけ



ジャンボカード第2弾!

従来のカードに比べ**約9倍!**の大きさ
しんちゃんのジャンボカードで、キッズ達の注目度抜群!

W450/D450/H1,400(mm)
▽91-50098

マリオブんどうかい

SUPER MARIO WORLD SUPER MARIO BROS.4
スーパーマリオワールド



フットワークで遊ぶ新アクションゲーム!

豊富なゲーム数、多彩なゲーム内容で大人気確実!

W1,000/D1,400/H1,340(mm)
▽95-4260

美少女戦士セーラームーンR ワンツートライ

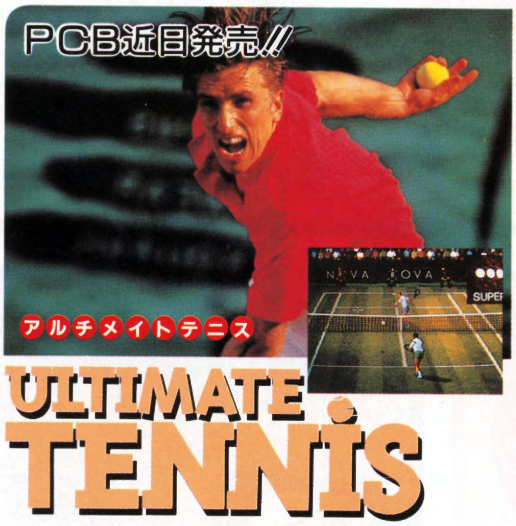


セーラー戦士を探せ!

3組のセーラー戦士を組み合わせれば、大当たり。失敗しても、人気のセーラームーンカードがもらえます。

W550/D615/H1,460(mm)

ULTIMATE TENNIS

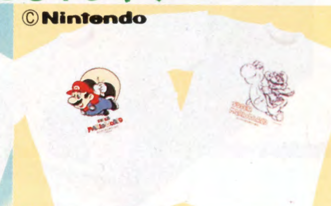


やればやるほどおもしろい!
テニスゲームの新展開!!

とるとるTシャツ



ぼのぼの



スーパーマリオワールド

とるとるマスコット



ぼのぼの



ウルトラマン

最新プライズが勢揃い!!

とるとるキャッチャー 話題独占のキャラクターがせいぞろい。インカムアップにダイレクトに反応あり!!



ジャングルの王者ターちゃん



X(エックス)



スーパーマリオコレクション



ウルトラマン がんばれ受験生セット

とるとるスリッパ 両方揃えるまでやめられない! 大人気の履くぬいぐるみ



セーラームーンR



ぷよぷよ



スーパーマリオワールド

とるとる愛テム

ロート製薬株式会社



メンソレータム®

※掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。

㈱バンプレスト代理店:㈱トーワジャパン

TOWA 株式会社トーワジャパン
〒164 東京都中野区中央1−35−1 毛利ビル3・4F
TEL.03-5389-1321 FAX.03-5389-1377/1722

ファッションポーチ



200%

100コ入 **OP価格 ¥30,000**

五色ゴリラ



120コ入 **OP価格 ¥32,000**



ニューUFOキャッチャー
©SEGA

サッカー人形



144コ入 **OP価格 ¥36,000**

サッカーボール(大)



100コ入 **OP価格 ¥29,800**

⌀10cm



スウィートファクトリー
©㈱ナムコ

コインパース&リップケース(インド製)



共に100コ入
OP価格 ¥18,000

小銭入れ



100コ入 **OP価格 ¥12,000**



ジャンボツインDX
㈱ユウビス

75φインカップ目玉入り



150コ入 **OP価格 ¥21,000**

©手塚プロダクション
Produced by SUNWORLD CO.,LTD. ©NIPPON ANIMATION CO.,LTD.

ミンクキーホルダー



100コ入 **OP価格 ¥18,000**

アクセサリー目玉入りバラ



150コ入 **OP価格 ¥26,000**

©水島新司 ©秋田書店
©さくらももこ/㈱さくらプロダクション・日本アニメーション1991

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社

NAMIKI TRADING CO.,LTD.

東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431(代)・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱



ナミキのシステム

21世紀を先取りし、綿密なデーターの分析により、機種等の最も効率的な運用を図り、現状のゲームセンターの活性化を進めます。ご連絡をお待ち申し上げます。

当社新販売システムの御案内

現状診断 → 施設改善策立案 → 当社ノウハウ → (経費削減・メンテナンス容易) → プラスα → ハイコストパフォーマンス達成

施設改善策立案 → 適合機種決定 → 新型マスゲーム 体感ゲーム → 店内教育 → ハイコストパフォーマンス達成

常に貴社のニーズを優先して考え、皆様のお役に立つべく努力致します。

アミューズメントセンター・SC店・カラオケ・ビデオレンタル店・ファミコンショップ・スナック・コンビニエンスストア・健康ランド・ゴルフ練習場・バッティングセンター・etc.

設置場所は無限

- 貴店の立地条件と売上実績に依り、当社より推奨機種を折り返し御連絡申し上げます。
- 他社製品であってもメンテナンス等の御相談を承ります。モニター基盤の故障・修理等も格安に承ります。

$$S=\frac{D}{n_1-n_2}$$

S (Success)	=	サクセス、店の発展
D (Desire)	=	自己願望
n_1 (Needs 1)	=	自店のニーズ
n_2 (Needs 2)	=	お客のニーズ

新製品

超リアルを体感



リッジレーサー
©㈱ナムコ

ローコスト



リッジレーサーSD
©㈱ナムコ

ヒット間違いなし



スズカ エイトアワーズ2DX
©㈱ナムコ

アクセル全開



スーパーグランドエフェクト
©TAITO CORP. 1992 Licenced by FOCA to FUJI TELEVISION.

迅速組込出荷万全

龍虎の拳2



㈱エス・エヌ・ケイ

リアル現実!!

アストロシティ



H 1,445×W 750×D 905(㎜)
㈱セガ・エンタープライゼス

スーパーストリートファイターII

強者!!



© CAPCOM 1991, 1993, ALL RIGHTS RESERVED.

スラムダンク



© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

奇跡!!

アイレム・マドンナ



H 1,320×W 620×D 840(㎜)
© IREM CORP.

ソニックウイングス2

圧巻!!



ビデオシステム㈱

年始筐体特価販売

バツグン



© TOAPLAN Co.Ltd. 1993

衝撃!!

筐太郎DX・29



H 1,447×W 660×D 954(㎜)
テクモ㈱

上海III

Original game designed by Activision, Inc. / © 1993 Activision, Inc. / Shanghai™ is a trademark of Activision, Inc. / Source code for Video Arcade System designed by Sun Corporation. / © 1993 SUNSOFT

充実!!



開発・製造元・総発売元/サン電子㈱

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11 ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当 06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普 1365827 ナミキ商事㈱

エキサイティングカーニバル機各種



キャプテンフラッグ
㈱ジャレコ

VS.スーパーキャプテンフラッグ
㈱ジャレコ

早押しクイズ
王座決定戦
㈱ジャレコ

ストライカー
昭和技研工業㈲

ジュニア・サッカー
㈲清水企画

リーサルエンフォーサーズ
コナミ㈱

クレーン各種



ジャンボヘキサ

ジャンボ
ツインDX

ドリームチャンス

スウィートファクトリー

ニューUFO
キャッチャー

中古機各種



ビンゴ サーカス

エキサイティングダービー

スーパーダービー
(9人用)

ワールドダービー
(8人用)



ジョーカーズワイルド

スーパー8ウェイズ

ニューUFO
キャッチャー

スーパー
エレファント

ポニーマークⅢ

SC機各種





コトブキ18吋
メダル機各種

太陽自動機メダル
16、18吋メダル機

とんとん

ピカデリー
サーカス

ジャンケンマン
フィーバー

アミューズメント機器総合商社

SINCE 1974

ナミキ商事株式会社
NAMIKI TRADING CO., LTD.
東京都大田区西糀谷3-3-11ナミキBldg TEL 03(5705)3431㈹・FAX 03(5705)3435
NAMIKI BLDG, 3-3-11 NISHIKOJIYA, OHTA-KU, TOKYO, JAPAN.

振込先
富士銀行 羽田支店
当06533 ナミキ商事㈱
第一勧業銀行 羽田支店
普1365827 ナミキ商事㈱

企画から
オープンまでの
アドバイザー

エム ジー エム
M・G・M

The President M・G・M Tokyo Las Vegas Osaka

ラスベガス・ポールソン社
バドジョーンズ社
極東における総合代理店

日本で唯一のM・G・Mディーラーズ・スクールから世に送り出したディーラー達も130人を超し、
又、お陰様でエム・ジー・エム商品でオープンした店舗も年間150件を超しました。
1994年度、エム・ジー・エムは本社移転及び大阪支店新設と充実したメンテナンスで
皆様のご要望に敏速にお応え出来るよう努力していく所存でございます。

代表取締役 松井 隆 (スタッフ一同)



〈注〉一部業者が、「金品・有価証券(商品券)等と交換する営業が可能」とのセールスを行っているようですが、上記セールスの内容は違法となります。
当社エム・ジー・エムは、風俗営業法を遵守した運営をおすすめしています。

※11月15日より「東京本社移転」、11月22日より「大阪支店開設」致しました。今後共、よろしくお願い致します。

M・G・M CO.,LTD.

東京本社:〒150 東京都渋谷区広尾2-1-15 マーキスヒロオ TEL 03-5467-5211代 FAX 03-5467-5217
(営業部・貿易部・経理部・イベント事業部・ディーラーズ スクール)
大阪支店:〒532 大阪市淀川区宮原2-11-9 白鳳ビル1F TEL 06-393-7711代 FAX 06-399-5235
製 造 部:〒153 東京都目黒区青葉台3-13-14 フジハイム1F TEL 03-3463-6871代 FAX 03-3463-6873
海外事務所:アメリカ ネバダ州 ラスベガス TEL 702-256-8631 FAX 702-256-4173

●経験と信頼のM・G・Mマークを、お確かめのうえ粗悪品・類似品にご注意ください。

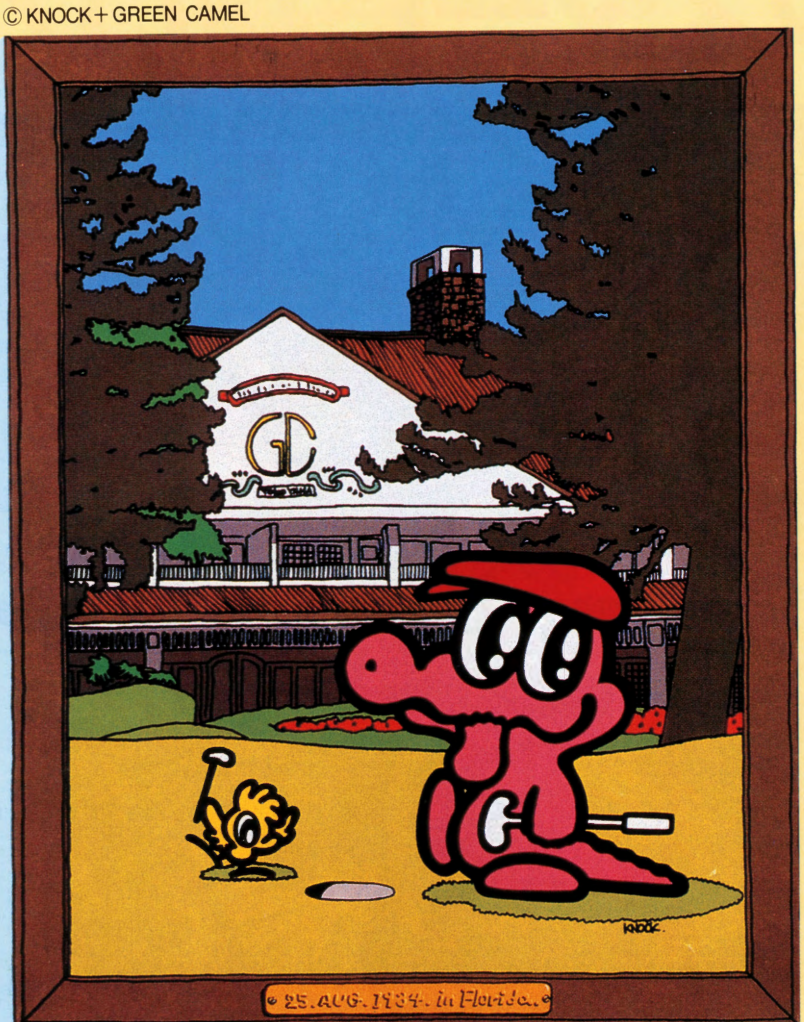
カタログお気軽にご請求ください。

伊勢丹 isetan 伊勢丹新宿店
TOY PARK 銀座博品館
Bally バーリーサービス株 大阪本社
TOKYU HANDS 東急ハンズ 各店
Bally バーリーサービス株 東京支社
株式会社 フェイス

M・G・M製品は、上記の各社にて取り扱っております。 〈五十音順〉

今年も一味違うOAOです!!

© KNOCK＋GREEN CAMEL



製造元　㈱スクラッチ

EAGLE TOM（イーグル トム） 100個入

※掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。



ターMin（ミン） 100個（5種）20㎝

OP価格￥30,000

製造元　㈱スクラッチ



OAO-2 アソートセット

100個（10種）OP価格￥22,000

© 1992 King Features Syndicate. INC
© 1992 Viacom Int'L.
© 1976、1988、1990、1992 サンリオ CO.LTD.
© 1992 Lucas film LTD.
© 手塚プロダクション

※OAO-1アソートセットは完売いたしました。
ありがとうございました。

Osaka Amusement Organization
OAO
大阪アミューズメント施設営業者事業協同組合

大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館7F 706号室
TEL.06(263)1381 FAX.06(263)1383

販売店
- ㈱スクラッチ 〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2 ☎0720(38)1013
- メディア商事㈱ 〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号 ☎0729(64)0717
- ㈱ユウビス 〒577 東大阪市川俣3丁目1番35号 ☎06(787)1881

新春オールスター勢揃い!



ティンカーベル
100個入 OP価格 ¥30,000

※洋服の色は変更することがあります。



クリスタルアニマル
第2弾!きらめくザウルス
〈再入荷!〉

クリスタルランド
100個入 OP価格 ¥30,000

ミニミニサイズで登場。



クリスタルアニマル mini
200個入 OP価格 ¥30,000



ヘビースモーカーズ mini
200個入 OP価格 ¥30,000



キッカーズキーホルダー
200個入(6種) OP価格 ¥30,000



レーシングホースシリーズ
100個(Sサイズ)OP価格 ¥30,000



PETIT ANGE プチエンジェ
100個入 OP価格 ¥30,000



サッカーサポーターグッズ
100個入(4種) OP価格 ¥30,000



モダン・ペット
96個入 OP価格 ¥28,000



ディスプレイ例



3人ピエロ
180個入(3種) OP価格 ¥25,000

新春恒例 スクラッチならではの



めざせナンバーワン〈ノーマルタイプ〉
100個入 OP価格 ¥30,000



浅草橋ヤング洋品店
100個入 OP価格 ¥30,000







カントリー
タオルハンガー
100個入
OP価格 ¥28,000



100φ
75φ
専用

ニュー アームスキル

- ★コンパクト設計
- ★ツメの強弱調整自由自在
- ★ツメの開閉角度が自由自在

W 700 × D 700 × H 1,800 mm
シーマ製

中古機 売買 いたします。

SCRATCH®
SCRATCH CO.,LTD.
株式会社スクラッチ
本　　社／〒572 大阪府寝屋川市緑町1-2 TEL.0720-38-1013 FAX.0720-38-1015
東京営業所／〒120 東京都葛飾区鎌倉3-37-6 TEL.03-3672-6508 FAX.03-3672-7463
振　込　先／大阪銀行 香里支店 普通277945



豊富な品揃えで、しかも激安!
50個単位
LCA
LCD101
LCD102
LCD103
LCD104
スウォッチタイプ 各100個 LCA @ ¥280 LCD101～104 @ ¥200
セット価格 各30個 150個 ¥32,400
時計セット101
100個 ¥20,000
時計セット102
100個 ¥25,000
時計セット103
100個 ¥30,000
スポーツウォッチDX
100個 ¥15,000
ブレスウォッチ
キーホルダーウォッチ
50個単位
リングウォッチ101
てんとう虫ペンダントウォッチ
てんとう虫キーホルダーウォッチ
ネックレスウォッチ
リングウォッチ102
コインウォッチ
ドレスウォッチ
ネックレス@¥220 ブレス@¥250 リング@¥250 キーホルダー@¥200 コイン@¥250 てんとう虫キーホルダー@¥250 てんとう虫ペンダント@¥250 ドレスウォッチ@¥250
レディースウォッチセット
100個 ¥23,000
50個単位
スナップウォッチ
手首に軽く当てるだけでクルッと巻きつく不思議ウォッチ
アナログ
デジタル
アナログ@¥300 デジタル@¥220 セット各50個、100個¥26,000
クロノアラームとメロディーアラームの2種
サッカー、野球、ゴルフ、テニスの4種
セット各30個:150個
「時計セット104」ストップウォッチ付アラームウォッチ 電卓ウォッチ @¥200 マリンウォッチ @¥200 スポーツプリントウォッチ @¥200 タイヤウォッチ @¥200 コンパス付キーホルダーウォッチ @¥200
セット各30個 180個 ¥45,000
光を発し、効果音が鳴ります。
50個単位
タンク
ファイター
ヘリコプター
スペースシップ
サウンドウォッチ
各30個:120個のセット可
LCDアナログ時計セット
各20個:120個 ¥32,000
75φカプセル詰可能
コミックウォッチ
100個 ¥20,000
60個単位
ウォッチ @¥220
キーホルダー @¥200
ゲームウォッチ&ゲームキーホルダーセット
各50個:100個 ¥21,000
クリスマスウォッチセット
100個 ¥20,000
メタルウォッチセット
105個 ¥21,000
ペアスポーツウォッチ
100個 ¥12,000
サッカーウォッチ
100個 ¥20,000
50個単位
ホログラムウォッチ @¥270
ホログラムキーホルダー @¥150
75φカプセル詰可能
50個単位
タイマー @¥260
50個単位
アラームクロック(5.5cm)
@¥280
クリップタイプ C-103
C-101
キーホルダータイプ C-103
C-106
C-107
C-108
75φカプセル用電卓
(100個入)
C-101 @¥300
C-107 @¥280
C-103 @¥280
C-108 @¥280
C-106 @¥280
セット120個¥34,000
75φカプセル詰可能
トラベルクロック @¥280
セット各25:50個 ¥14,000
101
102
カード電卓101.102 50個単位
101: @¥150 102: @¥120
100φカプセル詰可能
マネー電卓セット
100個 @250円 500個 @235円
※金額が明示されていない商品のOP価格は@¥300程度以下です。
この他にも多数、多様な製品があります。資料ご請求下さい。
御注文はFAXで24時間受け付けております。
FAX ナンバー 043-284-2103
株式会社セントラル
〒263 千葉市稲毛区小仲台2-4-5 丸宮ビル1F
TEL 043(287)3816・043(254)2254/FAX 043(284)2103
〈振込先〉第一勧業銀行 稲毛支店(普)1385615

ロケを華やかに彩る自慢の景品群！

75φカプセル詰可能



ポンポンセット
（5〜8cm）200個 ￥10,000



（M90mm）
101（S75mm）
103（90mm）
104 吸盤付（80mm）
107（60mm）
108

ポンポンシリーズ
75φカプセル詰可能 101 M200個 ￥16,000
S200個 ￥14,000
103 200個 ￥13,000
104 200個 ￥12,000
107 200個 ￥10,000
108 300個 ￥12,000

46φ、75φカプセル詰可能



102
101
てんとう虫

ポンポン
キーホルダー 101 200個 ￥12,000 102 200個 ￥10,000
てんとう虫
200個 ￥12,000



ジェシカ人形（26cm）
100個 ￥7,000



（20cm）

ワールドカップサッカー
100個 ￥25,000



ファンシーブローチ（5cm）
100個 ￥12,000

46φ、75φカプセル詰可能



水鉄砲キーホルダーセット
400個 ￥20,000



（14cm）

ファニー石けん入れ
100個 ￥12,000

75φカプセル詰可能



101
102
専用パック入

フラワー101 4種200個￥10,000
フラワー102（13cm）4種100個￥15,000

75φカプセル詰可能



ドッグファミリーセット
（7〜8cm）100個￥10,000

100φカプセル詰可能



キャットファミリーセット
（8〜11cm）100個￥13,000

75φカプセル詰可能

ランナーシリーズ

ゼンマイ駆動



（ボールペン機能付）
ゴーストランナー
ペンパルランナー
マーチングランナー
スポーツランナー

ゴーストランナー、ペンパルランナー、マーチングランナー、スポーツランナー 各100個 ￥13,000
ランナーセット 各50個：200個 ￥26,000

46φ用レーサーシリーズ



プルバック駆動

アニマルカー￥18,000、ミニカー￥18,000 各200個
セット各100個：200個￥18,000

75φカプセル詰可能



可愛い動物が音をたてて
猛ダッシュ！

ロケットアニマル
100個 ￥15,000

75φ用レーサーシリーズ

プルバック駆動



タンク
フルーツ
ファイター
マジック

フルーツ ￥12,000 タンク ￥12,000 ファイター ￥12,000 マジック ￥12,000 （各100個）
レーサーセット 各50個：200個 ￥24,000

100φカプセル詰可能



プルバック駆動

サンダーレーサー
100個 ￥15,000

75φカプセル詰可能



えんぴつ削りプルバックカー
100個 ￥15,000

75φカプセル詰可能

プッシュゴーシリーズ

※上から押して手を離すと走り出します。



アニマルカー
ファイター
レーシング
4WD
ヘリコプター
スペースシップ
エアプレーン

アニマルカー、ファイター、レーシング、4WD、ヘリコプター、スペースシップ、エアプレーン 100個 @￥120 400個 @￥110 / プッシュゴーセット 各50個 350個 ￥42,000

※プルバックシリーズ



コンセプトカー（65mm）75φカプセル詰可能
クラシックカー（65mm）75φカプセル詰可能
カブリオレ（80mm）
エアロプレーン（65mm）75φカプセル詰可能
スポーツカー（80mm）

カブリオレ、コンセプトカー、エアロプレーン、クラシックカー、スポーツカー 100個 ￥11,000 セット各36個：180個 ￥19,800

100φカプセル詰可能



ゼンマイ駆動

メカ・インセクト
100個 ￥15,000

50万円以上お買い上げの方、10％割引

※3万円以上（離島の場合5万円以上）お買い上げの方、送料弊社負担。


一味違ったアイデア商品ドッサリ！
75φカプセル詰可能
ファジーボールペンDX 100個 ￥15,000
75φカプセル詰可能
ファジーボールペン 100個 ￥10,000
75φカプセル詰可能
パンクファジーボールペン 100個 ￥18,000
75φカプセル詰可能
アニマル
クジラ
シャーク
ファジーペンケース各100個￥24,000 セット各50個：150個￥36,000
75φカプセル詰可能
ファジーメモホルダーDX 100個 ￥13,000
75φカプセル詰可能
ファジーえんぴつ削りDX 100個 ￥13,000
75φカプセル詰可能
ゴーストボールペン 100個 ￥15,000
75φカプセル詰可能
クリスマスボールペン 100個 ￥15,000
75φカプセル詰可能
ファジーコインケース 100個 ￥20,000
ファジーセット各20個：160個￥27,800
ファジーウォッチ 100個 ￥20,000
75φカプセル詰可能 100個単位
クリスタルアニマルキーチェーン(大)@￥60 クリスタルアニマルキーチェーン(小)@￥40
クリスタルキーチェーン@￥60 レインボーカラー@￥70
シューズメジャー
フラッシュライトボールペン
ボトルオープナー
ライトキーホルダー
75φカプセル詰可能
フラッシュライト
缶切り付ボトルオープナー
メモ&ボールペンキーホルダー
ミニキーホルダー
シューズメジャー200個￥20,000 フラッシュライト200個￥18,000 フラッシュライトボールペン200個￥18,000 缶切り付ボトルオープナー200個￥16,000
ボトルオープナー200個￥12,000 メモ&ボールペンキーホルダー200個￥24,000 ライトキーホルダー200個18,000 ミニキーホルダー200個￥13,000
キーホルダーセット 9種 各20個：180個￥15,200
101
75φカプセル詰可能
103
102
キーチェーン(各200個)K101、102各@￥80
K-103@￥90セット各50個：150個￥12,500
75φカプセル詰可能
ミニ工具セット 200個 ￥10,000
マジックボックス/ボールペン付マジックボックス
100個￥30,000 セット各50個：100個￥24,500
75φカプセル詰可能
ミニチュアハウス 100個 ￥18,000
75φカプセル詰可能
プラスティック鉛筆削り 200個 ￥13,000
Salem
カードAMラジオ @￥300 トランシーバー型ラジオ @￥280 サッカーボールラジオ @￥280
110m/mマイクロカメラ
110m/mコンパクトカメラ
35m/mカメラ
マイクロカメラ@￥130 コンパクトカメラ@￥210 100個単位
カメラ@￥300 96個単位 セット各40個：120個￥25,600
50個単位
トーチライト @￥100
スポーツボール望遠鏡 100個 ￥18,000
折りたたみ双眼鏡 @￥120 100個単位
46φカプセル詰可能
クリスタルアニマルセット 400個 ￥12,000
※金額が明示されていない商品のOP価格は@￥300程度以下です。
この他にも多数、多様な製品があります。資料ご請求下さい。
御注文はFAXで24時間受け付けております。
FAX ナンバー 043-284-2103
株式会社 セントラル
〒263 千葉市稲毛区小仲台2-4-5 丸宮ビル1F
TEL 043(287)3816・043(254)2254/FAX043(284)2103
〈振込先〉第一勧業銀行 稲毛支店（普）1385615

面白グッズからお役に立つ小物まで！



● 月50万円以上お買い上げの方10％、150万円以上お買い上げの方15％、300万円以上お買い上げの方20％割引を致します。● 1アイテム1000個以上お求めの方別途お見積り致します。● ロゴ入れのご相談承ります。■その他各種商品を取り揃えておりますのでパンフレットをご請求下さい。

(当広告で金額が明示されていない商品のOP価格は@¥300程度以下です)

50万円以上お買い上げの方、10％割引

※3万円以上(離島の場合5万円以上)お買い上げの方、送料弊社負担。

キャラクター&バラエティー

今月もエイコーは、注目度抜群のあたらしいキャラクターと、バラエティーに富んだ新アイテムを発売します。高インカム期待㊅です。



大ヒット上映中。思わず手が出る可愛さです!!

遠い海から来たクー（クレーン対応）

（3種 100個入）●OP価格 **¥29,800**

©景山民夫／COO制作委員会



毎週火曜PM6：30～大好きハローキティー内で放映中!（テレビ東京・他5局）

ドンラゴン（クレーン対応）

（5種 100個入）●OP価格 **¥29,800**

©1993 SANRIO CO., LTD.

あなたの気持ち、伝えます



サンリオ バレンタインチョコ

（75φカプセル対応）（2種 200個入）

●OP価格 **¥12,000**

©1976, 1992, 1994 SANRIO., LTD.

トロールは北欧神話の中で幸せをもたらすと言い伝えられる世界中の人気者//



トロールリング

（75φカプセル対応）

（100個入／台紙 PP袋入）

●OP価格 **¥8,500**

お待たせしました／
ファン待望の全車種＋ケンケンが勢揃い//



チキチキマシーン プレートキー

（75φカプセル対応）（12種 100個入）

●OP価格 **¥21,000**

©HANNA-BARBERA Prod. Inc.
Licensed by NIPPON COLUMBIA CO., LTD.

遊びとロマンの創造をお手伝いする

株式会社 エイコー

企画・製造・販売元

本社（販売部）
〒130 東京都墨田区吾妻橋1-15-12
東条ビル
TEL 03（3624）1183
FAX 03（3622）6235
配送センター
〒341 埼玉県三郷市高州2-125-1
TEL 0489（56）5951
FAX 0489（56）5954
振込先　第一勧業銀行 浅草支店
当座 0119767



シースルー4（クレーン対応）
（4種 50個入／PP袋入／サイズ約15cm）
●OP価格¥16,000

お部屋であそべるスポーツ決定盤！



サンリオピンポンSET（クレーン対応）
（4種 100個入／PP袋入）●OP価格¥28,800

お洒落なファンシー小物入れ



サンリオミニBOX
（100個入／PP袋入／5型 2柄）●OP価格¥29,800

リアルなサウンドアクションが
遊び心をくすぐります！



モービルホン（クレーン対応）
（化粧箱入 100個）●OP価格¥29,800

バラエティー豊かな
サンリオのお菓子がいっぱい



サンリオ菓子折弁当（クレーン対応）
（4種 100個入／PP袋入）●OP価格¥26,800

やっぱり寒～い夜にはこれが一番!!



サンリオ湯めぐりSET（クレーン対応）
（3種 100個入）●OP価格¥27,800



るるる学園（クレーン対応）
（6種 100個入／サイズ20cm）●OP価格¥29,800



アニマル手袋（クレーン対応）
（3種 100個入／PP袋入／左、右一組）●OP価格¥27,800

ボリュームたっぷり大きくなって発売中



ケロッピファミリー（クレーン対応）
（5種 100個入／サイズ17cm）●OP価格¥32,000



HIP HOP! アニマル
（クレーン対応）©エイコー
（5種 100個入／サイズ20cm）
●OP価格¥28,800


©1993 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.
Licensed by NIPPON COLUMBIA CO., LTD.
バーチャファイター
チキチキマシン猛レース
ペアマッチホッケー
それいけ!! ココロジー2
㈱セガ・エンタープライゼス
©SEGA 1993 ©IVS
協力:ディ・メーレ
©㈱ナムコ
リッジレーサー
リアルを超えた超リアル
超過激対戦バトルゲーム
エックスデイ
余命検索
あなたの寿命をお知らせします。
サイバースレッド
㈱タイトー
グランドエフェクト
アクセル全開GO!
えんま大王DX
集客効果絶大!!
えんま大王SD
©㈱東亜プラン
F-1ワールドレーシング
コナミ㈱
F1 WORLD RACING™
F-1マスメダルゲーム、ついに登場!!
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Licensed by FOCA to Fuji Television
アイレム㈱
HILL CLIMBER™
ヒルクライマー
スリルを乗り越え
山頂を目指せ!
※商品(写真)は、開発中のものです。
愛ティアYOUモア
BANPRESTO
ドラゴンボールZ
ビデオゲーム
アニメそのまま
超絶バトル
©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画
クレヨンしんちゃん
まわるしんのすけ
ジャンボカード第2弾
今度はしんちゃんだ!
©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日
©BANPRESTO
美少女戦士セーラームーンR
ワンツートライ
セーラーキャラを絵合わせで探し出せ!
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
本年もよろしくお願いいたします
店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。
GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331代/FAX 03(3766)9398


NEO GEO
㈱エス・エヌ・ケイ
りゅうこのけん2
© SNK 1994
龍虎の拳2
スーパーリアル対戦
「龍虎の拳2」、
ネオジオから。
㈱カプコン
スーパーストリートファイターⅡ
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
新たな挑戦者登場！
闘いはさらに熾烈に！
Excellent
〜エクセレント〜
ついに出たメダルコーナーの救世主！
大好評のクレイジーキャットに続く
第2弾
サイズ
H 1841×D 460×W620mm
〒61-16044
OP価格330,000円
●ディップスイッチにより6段階の確率設定
●あらゆるコインに対応
(例) 5、25セント、25¢、シグマコイン
●ストップボタンを敏感タッチ!!
●登録、清算ボタンが大きく押しやすい
●BIGチャンス時に最大1000枚まで払出し
あけましておめでとうございます
店舗管理、運営からPCBをはじめとするアミューズメント製品まで何でもお任せ下さい。
GM 株式会社ジーエム商事
GM CORPORATION
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331㈹/FAX 03(3766)9398



インカムはもちろん他店との差別化も期待できます。

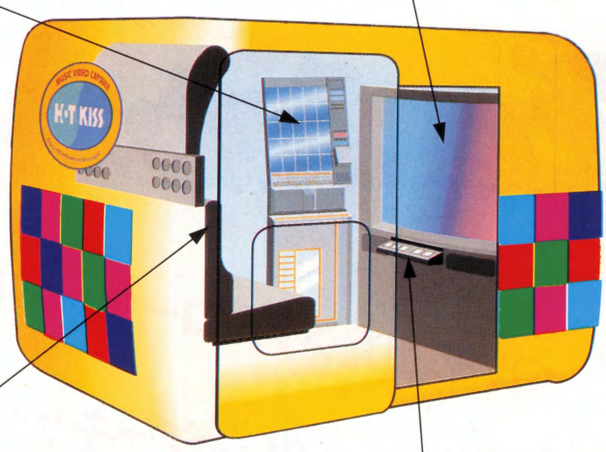
ミュージック ビデオ カプセル 新登場!!

ミュージック
マシーンの
ニューフェイス!

MUSIC VIDEO CAPSULE
H•T KISS
Enjoy HOT HITS with brand-new style!!

40型高画質大画面＆大迫力サウンドで
お気に入りのアーチストが迫る！
お客さまもかならず大満足！

ミュージック ビデオ カプセル



■その他の主な仕様■

- ●映像送出：レーザーディスク
- ●収録曲数：約120曲
- ●音量調整：10段階
- ●スピーカーシステム：フロントL+R・リアL+R・センター上+下
- ●外形寸法：2200(W)x1800(D)x1500(H)mm
- ●システム重量：484kg
- ●電源・消費電力：AC100V 50/60Hz ,800W

プラネットワーク株式会社

〒141　東京都品川区西五反田８丁目１番１４号　最勝ビル　代表（０３）５４８７−４３０１

札幌営業所 ☎(０１１) ６１３−８６４１
仙台営業所 ☎(０２２) ３７５−３１２３
大宮営業所 ☎(０４８) ６６７−８４８０
千葉営業所 ☎(０４７３) ４６−９３１０
東京営業所 ☎(０３) ５４８７−４３０８
横浜営業所 ☎(０４５) ４７４−５９０３
静岡営業所 ☎(０５４) ２３８−０２６１
名古屋営業所 ☎(０５２) ２６１−１１７１
大阪営業所 ☎(０６) ５４１−１５４１
広島営業所 ☎(０８２) ２２２−２７２１
福岡営業所 ☎(０９２) ４７３−６２６６

＊ミュージック ビデオ カプセル に関するお問い合わせは最寄りの営業所まで



デ・ジャ・ヴー 幕張店様
（千葉市美浜区）

お店のインカムに貢献します。

毎月のコイン回収金額を、そのグレードに応じて配分させていただきます。

AVに敏感な女性、若者達にアピールします！

最新のヒット曲から世界のメジャーレーベルまで、つねに新鮮なソフトを最高のAV環境で楽しめて、リピーターが確実に増えます。

お店にご負担はかけません。

機器の設置・調整からメンテナンス、毎月のソフト供給まですべて当社が責任をもって実施いたします。
著作権料は当社で負担いたします。

ROAM ROAD NEWS 1 JAN

謹賀新年

旧年中は当社商品に格別のお引き立てを賜りまして誠にありがとうございました。「遊ぶ」ということ、「お客様に遊んでいただく」ということはどういうことなのか、今年もそれを念頭に置いての商品選び、商品構成を考えて参りますので、昨年にも増してのご愛顧を頂戴できますよう心よりお願い申し上げます。（株式会社ロームロード　社員一同）

さて、今年最初に皆様にお薦めしたいのが、ここにご紹介する“アニマル・リーグ”“オレオレ！カッパ”“アニマル料理人”“ネームセット”の4種の景品です。是非、皆様のロケーションでもご活用ください！



Jリーグの次は、ずばり！アニマル・リーグだ!! 愉快なアニマルたちが、サッカー・スタイルで颯爽、勢ぞろい。

○アニマル・リーグ
100個入り
OP価格は@¥300円程度以下です。

俄然注目を集めるカッパキャラクターが、カラフルに揃って登場。今年も熱いサッカーブームの中、人気沸騰は必至！



○オレオレ・カッパ
100個入り
OP価格は@¥300円程度以下です。

バブルは去っても、グルメは元気！ TVでも、料理番組が人気の中、楽しいアニマルキャラが各種料理の達人になった！ 楽しさと一緒に美味しさも一杯!?

○アニマル料理人
100個入り
OP価格は@¥300円程度以下です。



高級感でヒット

“キューティーアニマル”“クラッシーポーチ”の人気続く。

クレーン用景品としての品質を越えた製品として発売されたぬいぐるみセット“キューティーアニマル”、バッグ、ポーチのセット“クラッシーポーチ”の高い人気が続いている。目の肥えた最近のプレイヤーに喜んで迎えられており、この高品質商品の人気は当分持続しそうだ。



○キューティーアニマル
（リアルバージョン）
100個入りOP価格 ¥30,000



○クラッシーポーチ
100個入り
OP価格は@¥300円程度以下です。



春の入学、進学シーズンを控えて幸運を呼ぶ、各種名前入りプレートがお洒落なキーホルダー、ネックレスに。女の子を中心にウケます！

○ネーム・セット
100個入りOP価格 ¥10,000

※10セット以上お買い求めのお客様にはベスト価格にてご奉仕いたします。お問い合わせ下さい。

連載小説

景品の道

第2回

ロケーション・オーナーのコウジは、業界誌〝Cジャーナル〟で〝ロームロード〟が〝**オリジナル・セット**〟という商品を扱っていることを知った。「**オペレーターの要望に応えてくれるというけど、どんなものなんだろう？**」早速電話で問い合わせてみると「**お客様のご予算（1セットにつき¥5000以上）と、内容に関するご要望に応じて当社が内容を構成するものです**」という答え。「**これなら、幾つかのセットを自分で混ぜる手間も省けるし、効率もいいゾ！**」。自分のロケの客層に合わせて景品の内容を考え始めるコウジだった。……つづく



株式会社 **ロームロード**
〒259-01　神奈川県湘南二宮町中里722-2
振込先:中部銀行平塚支店［普通］122199　㈱ロームロード　日曜・祝日・第1、第3土曜休
TEL 0463(71)9902
FAX 0463(73)2097

発注するなら今! 春先までには備えておきたい景品のスター!!!

○**くれよん学園**
6種・100個入り　MINI²絵本付
OP価格は
@¥300程度以下です。
©SPiCE PROVISION





○**ふてぶて親子**
計100個入り（親50個・子供入りきんちゃく50個）
OP価格は
@¥300程度以下です。

可愛らしい動物キャラクターのぬいぐるみセット2種。"くれよん学園"と"ふてぶて親子"。いずれも子供から大人まで楽しい気分にしてくれる仲間たち。特に"くれよん学園"は入園、入学シーズンを迎えるこれからが旬。この機を逃さず、オペレーターの方は発注を。活躍します！

'94 新春人気商品ガイド

Jサッカーセット
Jリーグと共に人気もますます加熱！
50個入り OP価格 **¥9,000**



PRセット
高級ネクタイ、チーフ他。ビジネスマンに最適。
50個入り OP価格 **¥15,000**



LUCKらくセットII
全てケース入りで即使用可。内容豊富。
100個入り OP価格 **¥18,000**



スーパーLUCKらくセット
全てケース入り。色々入ってすぐ使えます。
100個入り OP価格 **¥18,000**



美石セット
水晶、ヒスイなどの不思議なパワーと美しさで人気。
50個入り OP価格 **¥13,000**



なんでもキーホルダー
この内容でこの価格！断然、お得。
100個入り OP価格 **¥6,000**



開運セットII
占いブームと共に人気衰えず。
100個入り OP価格 **¥16,000**



ご意見下さい!!

ロームロードではAM用景品に対する、皆様の声を広く募集しております。ご意見、ご要望、お考えなどお持ちの方は当社宛てFAXでお送り下さい。声をお寄せ下さった方に、毎月抽選で当社オリジナル商品をお贈り致します。

→専用FAXナンバー　0463（71）0057

お知らせとお断り

このシールが貼ってある商品は、当社のオリジナル商品です。

■全商品ともカップ入り、1個当たり20円アップでご用意致しております。

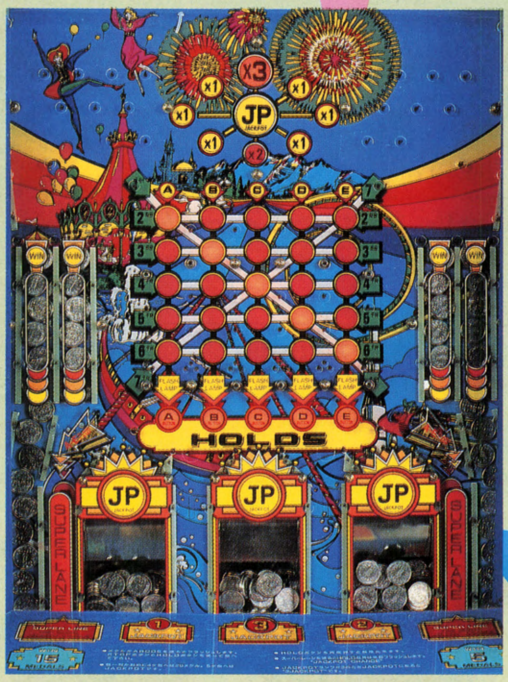
特価商品情報、FAX致します。
ご希望の方はお電話で御請求下さい。

※セット内容は若干変更する場合がございますので、予め御了承下さいませ。

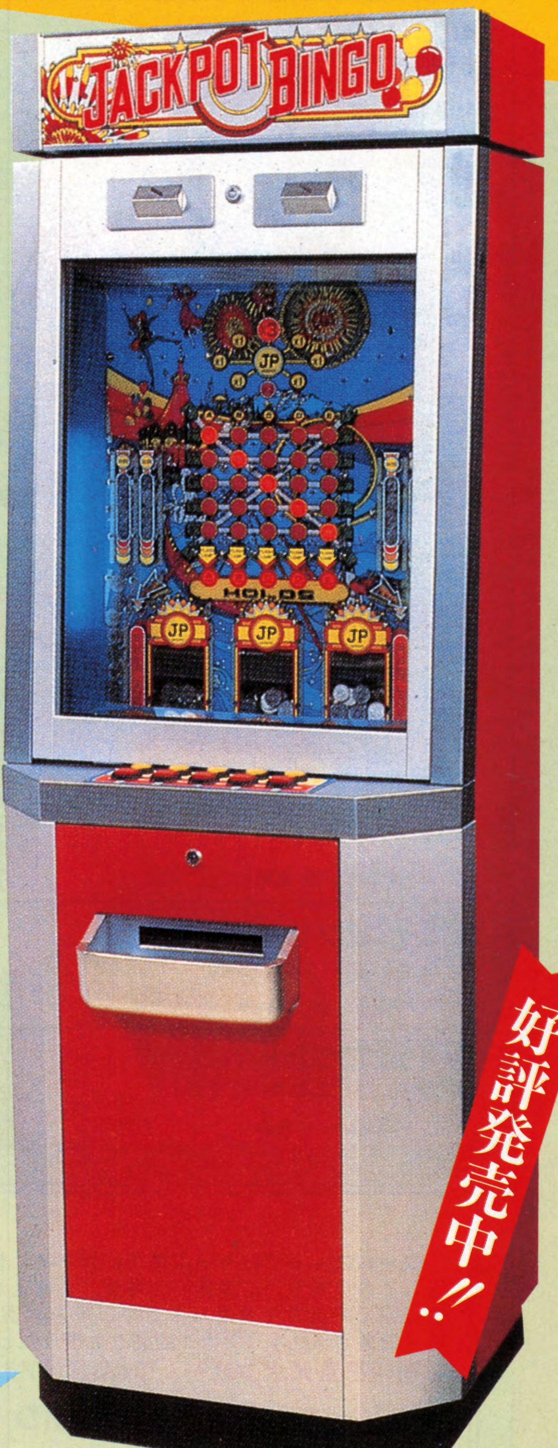
JACKPOT BINGO

ジャックポット★ビンゴ

中途ハンパじゃ やめられない 空くじ無しの 新(ニュー)マシン登場!!



JACKPOT!!下に溜っている
メダルをドカッと獲得!!
JPランプ ×1 の時は1つ、
×2 の時は2つ、
×3 の時は3つ当たり!!



好評発売中!!

コイン、ざくざく。おもわず、ニンマリ。満足度120%

- ●空くじ無しの気前のいいマシンです。
- ●ランプ4個でメダル20枚を獲得。
- ●スーパーラインで通過で全ラインフラッシュ。
- ●15メダルは上までたまれば当たり。

OP価格：720,000円(税別)

※仕様は改良のため予告なく変更する場合がございます。

■仕様：●幅600／奥行500／高さ1,780(mm)／重量70kg●▽外部電源

株式会社アイマックス

〒144 東京都大田区西蒲田7-26-11
ツキムラビル西蒲田7F
TEL.03(3737)2221㈹ FAX.03(3737)2210

株式会社ジャレコ

〈本社〉〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
TEL.03(3708)4810(直通) FAX.03(3708)4822
〈大阪〉TEL.06(385)5100㈹ FAX.06(385)0868
〈福岡〉TEL.092(482)6811㈹ FAX.092(482)7651

株式会社アクシス

〒144 東京都大田区蒲田5-36-5
第10坂入ビル3F
TEL.03(5710)6091㈹ FAX.03(5710)6090

まさに王者の風格。王者のインカム!!

GOLDEN・HEXA

★★★★ **ゴールデン・ヘキサ** ★★★★



● 寸法(mm)
W1,600
D1,525
H1,200

高インカムを持続させる、全102種の豪華絢爛!!

❁❁ゴールドミニチュア❁❁



業者価格 102個入 **¥30,600ー**

製造開発元

TOTAL SAFETY YUVO®

大平技研工業株式会社

本社工場　岐阜市岩井万場44番地
TEL 0582-41-7491/FAX 0582-41-8491

総販売元

YUBIS 株式会社 **ユウビス**

本　社　東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL 06-787-1881/FAX 06-787-1952

全国で話題騒然!!

Jリーグ選手、プロレスラーがチャンピオンキックに挑戦!!

フジテレビ系全国ネット

12月11日(土)フジテレビ系全国ネット
PM 2:35〜3:55

「興奮!Jリーグ大解剖」にて

Jリーグ選手（中山、長谷川、シジマール等）が
チャンピオンキックに挑戦!!

▼▶当日、スタジオでの収録風景です。





12月29日(水)
TBS テレビ系全国ネット
PM 7:00〜9:00

「プロスポーツマン No.1 選手権」にて

UWF 高田延彦が
チャンピオンキックに挑戦!!


CHAMPION KICK 2
チャンピオンキック
TM
話題騒然
圧倒的・インカムマシン
安全構造に注目!!
高インカムであることは誰もが知っている「でも、ケガとか大丈夫なの?」
と、御心配をお持ちの方に
"現在出荷中マシンの安全を宣言致します!"
PAT. P
強靱な特殊繊維
ステンレスパイプ
粘質スポンジ
フェルト
強化エアマット
紙管
●劣化寿命は
従来の約50倍!
しかも取替簡単
●立上げトルクは
従来の3倍!(当社比)
●間違って下部を蹴っても、緩衝ゴムで大丈夫!!
YUVO
特許出願中
W1400/D1100/H1720mm
消費電力 50W/外部電源使用
▽61-15252/重量 192kg
OP価格 ¥980,000

ヤンネル！

SEGA

今年の超特選新番組



Virtua Fighter
バーチャファイター




ハイスピード・大迫力・超リアル・フィニッシュリプレイ！
C.G.パワーが炸裂する『バーチャファイター』堂々登場!!



「足を取り、透かさずローキック!」



「ラウのまわし蹴りが決まった!!」

今年の目玉 クリップ Variety/Sports

© 1993 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.
Licensed by NIPPON COLUMBIA CO., LTD.

チキチキマシン猛レース

2,510(W)×3,480(D)×2,250(H)mm　約1,025kg　AC100V 1,700W　〒95-4429



人気復活のコミカルなマシンが大爆走するメダルゲームマシン！

●アダルトにはなつかしく、ヤングには新しい『チキチキマシン猛レース』。ユニークな６台のマシンが繰り広げる、楽しさと迫力のメダルマシン。

ペアマッチホッケー

1,750(W)×2,540(D)×1,900(H)mm　約290kg　AC100V 215W　〒91-48661



ワイドなフィールドのダブルス対戦仕様！2Pプレイ可能。

●カップルやグループに大人気のホッケーゲームに、ダブルス対戦型の４Ｐ仕様が新登場。楽しく響くエレクトリックサウンドと、カラフルなカラーリングで、アイキャッチ抜群。

ことしの顔

バーチャファイター主演

結城　晶

話題のバーチャファイターで主役を演じるのがプレイヤーにも人気最高の結城　晶だ。八極拳の強力な技で対戦相手を撃破。今後の活躍に期待。



ゆうき　あきら

'68年９月23日生まれ。究極武術の唯一の伝承者。自分の腕を試すべく世界武者修業の旅を続ける。

信頼性の高い「ミッドポイント占星学」のハイクオリティー占い機



占いと同時に満点の星のきらめきが天井に拡がる、ロマンチックな占いマシン登場。秘密めいた、神秘的でおしゃれなカーテン付きの外観で、主にカップルをターゲットに抜群の集客効果を発揮。

スターライトフォーチュン

900(W)×1,600(D)×2,200(H)mm　約245kg　AC100V 274W　〒95-3886

©SEGA/ディ・メーレ　1993

「心理テスト＆性格調査」のNEWタイプゲーム

それいけ!! ココロジー２

780(W)×980(D)×1,950(H)mm　約160kg　AC100V 211W　〒95-3886

大好評の「それいけ！ココロジー ココロの診察室」に続編が早くも登場！

テレビでおなじみの心理テスト「セルフモニタリング」のアーケードゲーム第２弾。今回は「ココロの探偵局」であなたの心を探ります。名探偵トコロさんの案内で進めるゲームは一～四人用。それぞれに「総合調査報告書」をプリント。カップル専用ゲームを追加。



©SEGA　1993　©IVS
協力：ディ・メーレ

札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)	名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話 06(334)5336(代表)	仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)
博多支店	福岡県福岡市中央区白金2-5-15	電話092(522)4717(代表)	神戸販売	神戸市中央区元町通1-11-19	電話078(333)7973(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)			

お正月もセガベストチ

●この記事はすべて広告です。

W

題特集
新年
ーム
紹介
ッカー
ート!
対抗戦
とフィー
田舞子
場
ます。
だ!」
桃太郎
監督
藤新八
子
能つき
おなじ
伊藤二郎
ケル
だ吉雄ほか
大号!!
の新製品
ル機能搭載
レイ▽
イランド
994新年版
、歌合戦
らがすごい
い「ミッドウ
ししまい
占い結果プ
ムニュース
題のゲ
トロシ
探せ▽

No.1 SEGA BEST

5	00 **AMニュースSEGA1994新年版** ▽きょうの特集▽新製品特集▽新年からホットな話題満載!
6	00 **新春スペシャル!バーチャファイター** 大技炸裂!3Dの迫力に興奮!世界格闘トーナメント開催!世界一の格闘王が今夜決定!
7	出場・結城 晶　パイ・チェン　ジャッキー・ブライアント　サラ・ブライアント　ウルフ・ホークフィールド　ラウ・チェン　影丸ほか
8	00 **チキチキマシン猛レース** 「お正月から大騒ぎ!優勝者は誰?メダルゲームで大予想!!」▽抱腹絶倒!ハラハラレース!▽ケンケンのワン!ポイントアドバイス▽ゼロゼロマシンほか
9	00 **ペアマッチホッケー新春大会** 「ダブルス対戦型4Pホッケー」▽新春特別仕様鳴り響く音に感動▽おかしなカップル対抗戦▽ワイドなフィールドで白熱!振袖でシュート!
10	00 **それいけ!!ココロジー2新年号**「あなたのココロお正月から調査します」司会・名探偵トコロさん▽噂のアイツの調査報告書▽カジノで大儲け!…▽一夜明けたら大スター…
11	00 **スターライトフォーチュン** ニューイヤースペシャル「星空に感激!魅惑の星占い365日」▽1994年を星空に聞く▽話題のカップルの今年の展開▽占い結果にプレイヤーが感激
0	00 **ニュースSEGA 1994新年版** ▽きょうの特集▽話題の3D C.G.格闘技「バーチャファイター」を探る▽毎秒180,000ポリゴン処理の3Dグラフィックエン

1994 NEW YEAR SPECIAL

3DリアルタイムC.G.の多彩な技が、格闘界を極めた。



毎秒十八万ポリゴン表現の3Dグラフィックエンジンと三十二ビットCPUをフルに使用。表現が困難といわれた人間の動作と、偶発的な要素の多い格闘技のスピードある動きを滑らかに3D表現。プレイヤーの個性を活かす、リアルタイムCGの、格闘技シミュレーション。今までに見たことも、体験したこともない闘いがこれから始まる。主人公　結城晶を中心とした八人の格闘家たちが、それぞれの思いを胸に参加した、「世界格闘トーナメント」で闘いを繰り広げる、本格派のファイティングアクション。





新登場、29インチモニターキャビネット・アストロシティ2(右)と50インチモニターキャビネット・スーパーメガロ(左)

バーチャファイターに29インチキャビネット「アストロシティ2」登場



株式会社セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話03(3743)7432(国内販売事業部)
電話03(3743)7438(海外販売事業部)
電話03(3743)7433(AM施設事業本部)
電話03(3743)7533(総合レジャー開発本部)

ＡＭ春秋

１月号

年頭にあたって

新年おめでとうございます

１９９４年、平成６年が明けた。多少、というよりも、かなり重苦しい「アミーズメント６年」の幕開けだ。

１年前のこの稿を振り返ってみると、次の２つの問題を提起している。

◎新生ＡＭ業界が真価を問われる年

◎８号営業法の根本的な洗い直しを!!

前者では、長期経済不況に抗して好業況を持続してきたＡＭ業界も、曲り角に来つつある。その認識に立ち、①クレーンゲーム機のインカム動向の変化、②オープンラッシュがもたらす過当競争、③ＡＭ業界の構造変化、ＡＭ施設の業容・業態の変化が進行――の３点をチェックポイントに挙げている。

①②は大幅なインカムダウンとなってロケーションを圧迫し、今年はＡＭ業界に於けるバブル崩壊の年とさえ言われる。③では、ＡＭ業界が成長・拡大し、施設の業容・業態の変化が進行すると共に、ＡＭ施設に対する市場ニーズにも変化が生じつつあるのでは、と指摘した。業況停滞の中でも、その思いは深まる。

後者の「８号営業……」は、先の③とも連動する。ＡＭ施設の変容が著しく、且つロケ形態が多様化する中で、10年前に制定された「８号営業」は、どうにもなじまない。この１年を見ても、その観は深い。一方では許可対象外営業が増加し、許可営業者の不公平感を募らせているのも問題だ。プライズ機をめぐる新たな問題も生じさせた。

自由営業が理想だが、ＡＬＬ・ＯＲ・ＮＯＴＨＩＮＧは子どもの論理、実業の世界にはなじまない。とすれば、「自主的に法を起草というのも荷が重いが、共同作業＝専門家を擁しての私案づくりに腰を据えて取り組むべきだろう」と結んだところだ。

歌には人生が、遊びには時代がある。

昭和61年の新年号よりこの稿を起して以来、丸８年となる。当初の３年は、新生ＡＭ業界に脱皮する生みの苦しみの３年であった。続く４年は、苦しみを経て脱皮し、飛躍的な成長・発展を遂げた４年であった。そして、昨年からは、新たなステップに入りつつあると考えるべきではなかろうか。

成長・発展は単に規模的なものに止まらない。それに付随して、質的な変化をも進行させる。従って、新生ＡＭ業界が娯楽産業としてどう定着するか、その真価を問われるのはこれからであり、一方では、その質的変化に応じた法改正へのアクションが進められている。

「歌には人生が、遊びには時代がある」――これは「月刊コインジャーナル」と共に「月刊カラオケｆａｎ」を発刊する弊社のＰＲ用フレーズだ。

「人生」は「歌」に限らず、いろんな場面にあるだろうし、「時代」は「遊び」に限らず、あらゆる場面に付随しているものだが、様になったフレーズだと気に入っている。

とりわけ「遊びには時代が」については、弊誌の編集に当り、遡ってのＡＭ業界の変遷を知り、昨今の業界の推移を見るにつけ、その思いが強い。

経済界全般の好不況という流れとは別に、各産業界独自に必ず巡り来る転換期がある。ＡＭ業界は「ＡＭマシン」という直接的な商品に限らず、その商品の提供形態（営業形態）を含め、将来を見据えた取り組みに着手すべき転換期を迎えつつある。

「遊びには時代がある」――言い換えれば、「変化する時代に応じた遊びがある」ことだが、では、技術革新がもたらす新しいマシンの創出と共に、時代は大衆化した「機械娯楽」、「装置娯楽」にどの様な営業形態を求めているのか。ＡＭ業界は、すでに再び、生みの苦しみの中にいる。

（月刊コインジャーナル）



'90年に発売されると同時に世界的大ヒットを記録し、シューティングゲームの頂点を極めた㈲セイブ開発（本社・東京、浜田　均社長）の「雷電」。誰もが待ち望んだその続編が、前作の発売から3年、漸くそのヴェールを脱いだ。

去る12月8日、東京・赤坂プリンスホテルで開催された「セイブ開発・雷電2新製品発表会」。会場には新作を一目見ようというメーカー、ディストリビュータなどの業界関係者は勿論、エンドユーザーを大切にする同社らしく一般公募で招待されたゲームフリークも来場。彼らの反応も「雷電2」のビッグヒットを予感させるに充分なものだった。

同社の開発コンセプトはズバリ、高稼働率、長期安定製品。久々に各社からシューティングゲームが出揃った今期、同機がロケーションでどんな活躍を見せるのか、大いに注目したいところだ。

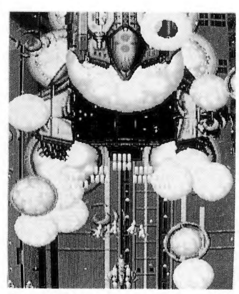
OUTLINE

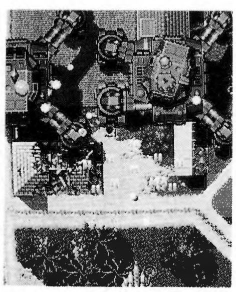
基本は前作踏襲 多彩に演出

「前作のスタイルを踏襲しながらも、グラフィックが大幅にグレードアップ、しかもド派手になった」というのが第一印象。

8方向レバー、2ボタンというシンプルな操作系は前作同様。背景グラフィックは前作に通じるものがあるが、敵のヘリコプターを撃墜すると破片が飛び散るなど、細部の演出は心憎いばかりだ。

ゲーム内容での最大の改良点としては、ボムを広範囲に拡散させる〝拡散ボンバー〟と、一定時間連射を続けると軌道上の敵を補足する誘導レーザーに変化する〝プラズマレーザー〟が追加されている。







SPECIAL WEPON

攻撃の戦略性を重視

このほかの攻撃系アイテムには、ショットでは前作と同じ〝バルカン〟、〝レーザー〟の3種（最高8段階までパワーアップ）、ミサイルは通常弾の〝ニュークリア〟と敵を自動追尾する〝ホーミング〟の2種（最高4段階までパワーアップ）。また、ボムは通常ボンバーも用意。これらによって、前作以上の多彩な戦略的攻撃が可能になり、向上したサウンド面と相俟って、プレイヤーは全8ステージに及ぶ〝ニュー雷電ワールド〟を思う存分堪能できるはず。勿論、2P同時プレイ、途中参加可能だ。

SPICE

驚異的な高難度も健在

前作と同様、或いはそれ以上なのが難易度の高さである。しかし、決してシューティングマニアだけをターゲッ

今月の表紙

JANUARY

（有）セイブ開発

雷電２



トにしていないということは前作のヒットを見てもわかるというもの。難しいのは知っているがプレイせずにはいられない、その先が更に難しいのは分かっているがコンティニューせずにはいられない。これが同社独自のゲーム開発における不思議なスパイスであり、言葉にできない同機の魅力といえよう。

ロケテストは世界各国で長期に亘り実施。改良を繰り返し、内容が練り込まれた。また、その国々によって反応や嗜好がまちまちであるため、日本には日本バージョン、海外向けには別バージョンを用意し対応する。

「常にプレイヤーを意識してゲームを作ってきた。彼らが気に入ってくれれば、オペレーターにも買って貰える訳ですから…。良い商品、稼ぐマシンは景気に関係なく売れます」という浜田社長の言葉からも、この「雷電２」への自信がひしひしと感じられる。

月刊コインジャーナル

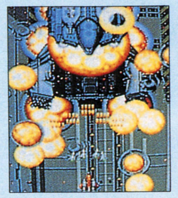
1月号 CONTENTS



アミューズメントとカラオケビジネスの海外情報誌
JAPAN AMUSEMENT MONTHLY 1月号

Vol.3 No.5
（毎月20日発行）

今月の表紙





QSound Chips have been developed by Archer and incorporate Archer's proprietary QSound sound enhancement technology.
QSOUND™ Qサウンド™はアーチャー社の商標です。
強者の夢は果てず。
CAPCOM
Qサウンド システム搭載
第5弾
新たな挑戦者出現で、
激闘の歴史は大きく
塗りかえられる。
未知なる能力を秘めた
4人の挑戦者、著しい
成長を遂げた12人の
闘士たち、そして……。
幾多の闘いを経て
勝ち得た力と技の、
その限界に挑むべく、
闘士たちはいま再び
試練の旅へと踏み出す。
さらなる頂点を極めるために、
自らの運命を切り拓くために。
SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers
©CAPCOM 1991,1993. ALL RIGHTS RESERVED.
NEW!
ますます充実、カプコンオリジナルぬいぐるみ。
STREET FIGHTER II'
待望の
ダッシュバージョン登場！
■1カートン
6種100個入り
OP価格30,000円(税別)
ROCKMAN
■1カートン
6種100個入り
OP価格30,000円(税別)
Muscle BOMBER
THE BODY EXPLOSION
■1カートン
6種100個入り
OP価格30,000円(税別)
STREET FIGHTER II
■1カートン
6種100個入り
OP価格30,000円(税別)
好評発売中
株式会社カプコン
アミューズメント事業部
東京/〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL.(03)3340-0730代 FAX.(03)3340-0701
大阪/〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL.(06)946-3091代 FAX.(06)946-3101
オペレーション事業部
近畿営業所/〒540 大阪市中央区釣鐘町2丁目2番8号 TEL.(06)946-4054代 FAX.(06)946-7429 関東営業所/TEL.(03)3340-0737代 FAX.(03)3340-0701
札幌営業所/TEL.(011)642-8340 FAX.(011)642-8731 仙台営業所/TEL.(022)282-5311代 FAX.(022)282-5313 新潟営業所/TEL.(025)286-2041代 FAX.(025)286-2043

O･P･E･N NEWS

㈱タイトー／㈱エピック インターナショナル

杜の都・仙台に「デイトナ国際スピードウェイ」が誕生

「Daytona Park SENDAI」（デイトナ パーク）オープン





㈱タイトー（本社・東京、長谷川桂祐社長）は11月27日、㈱エピック インターナショナル（本社・東京都町田市、斉藤大社長）の協力を得て、宮城県名取市に複合アミューズメント施設「Daytona Park SENDAI」（デイトナパーク仙台）をオープンした。

「サーキット&ガレージ」をテーマにした同施設は、ゲーム、物販、飲食、車展示の4つのゾーンで構成。ストックカーサーキット「デイトナ国際スピードウェイ」のイメージでまとめ上げられたのが特徴だ。平成3年の暮、東京・町田市に誕生した「Daytona Park」（デイトナパーク）を1号店とする、全国展開の第2弾である。



「デイトナパーク仙台」全景









店内のいたる所、思わぬ所に設けられたレース場を彷沸させるアイテムの数々

20世紀初頭のことである。フロリダ・デイトナビーチで、その固く締まった砂浜を、自慢の車で駆け抜けるスピード競走が富豪たちの間ではちょっとした流行となった。その遊びはいつしかスピードコンテストになり、各地から参加者や観客が集まる一大イベントへと発展した。

やがて本格的なレース場「デイトナ国際スピードウェイ」が整備され、1959年の2月「デイトナ500」レースの幕が切って落とされた。現在では、毎年2月中旬に開催さる年次レースとして、確固たる地位を築くに至っている。トム・クルーズ主演の映画「デイズ・オブ・サンダー」もここを舞台としていたのは記憶に新しい…。

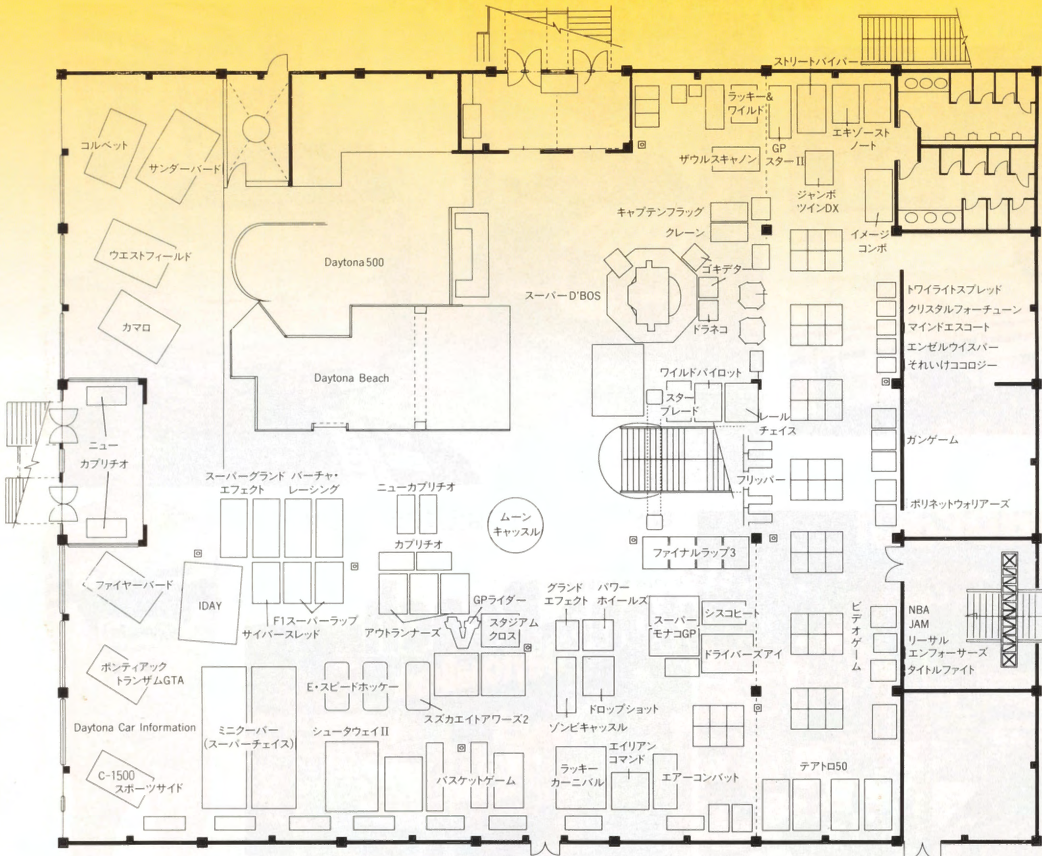
「デイトナパーク仙台」は、こうした歴史的背景を持つ国際的なストックカーサーキットを、店舗全体のイメージコンセプトとして採り入れたアミューズメントスポットである。前述のように91年12月23日、東京・町田市にオープンした「デイトナパーク」の2号店という位置づけ。施設内容は1号店をほぼ踏襲した形になっている。施設面積は1506坪で、建築面積が611坪、その他が無料開放の駐車スペース(90台収容)。対象客層はヤングアダルト。

オープンしたのは宮城県名取市。名取市は、東北一の大都会、杜の都、伊達政宗、広瀬川、ケヤキ並木、青葉のイメージなどに代表される仙台市の南側に隣接。市の中心部を国道4号線(仙台バイパス)が縦断しており、店舗はその4号線沿いに立地している。仙台駅からだと約14キロ、空の玄関・仙台空港からだと7~8キロの距離。

従って、「デイトナパーク仙台」はロードサイド型ロケーションということになる。来店者の殆どが車での入場であり、また、土・日集中型の典型的な郊外型店舗である。

ファーストフード、レントランなどの飲食施設、ビデオ・CDレンタルショップ、コンビニエンスストアなどで構成される大型SC「セッツウィングス」と隣接しており、国道の向かいには「ジャスコ名取店」やホームセンター、家電ショップ、その他ファミリーレストランなどが密集し、郊外店舗としてはかなり恵まれた周辺環境だ。尚、「セッツウィングス」内にはセガ社のロケーション「セガワールド・セッツウィングス」が91年の3月1日より営業を開始している。

地域住民の交通手段は車利用が中心であるため、自ずとカーマニアたちも多い。需要と供給のニーズがマッチし

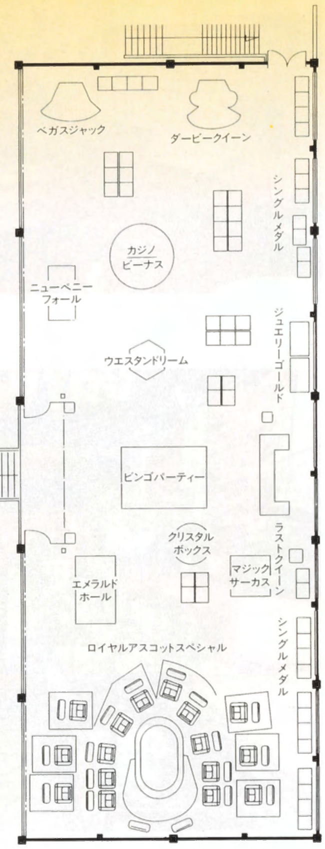


-1F-

所在地

「Daytona Park SENDAI」
宮城県名取市飯野坂字土堀42-1
TEL 022(384)9171

-2F-



た上手い店舗形態の選択だといえよう。

各ゾーンの統一性がとれ、且つ広々とした店内

黄色と黒、これが店舗の統一カラー。チェッカーフラッグが風にたなびいている他は、施設外観もこれに準じており、黒地に浮かぶ黄色の「Daytona Park」ロゴが鮮明で、周囲でも一際異彩を放つ。

但し、「何だこれは!」と思わせる程、1号店のそれは徹底してガレージ風を装っていたのだが、仙台店の外観は1号店が打ち出した様な大胆さはなく、一般建物の形態を維持している。

店内はこれまで述べた様に、4つのゾーンで構成。その大部分を占めるのが、タイトー運営のゲームスペース「Daytona GAMES」(500坪)。その他はテナントとなっており、物販が「Daytona Beach」(25坪)、飲食が「Daytona 500」(25坪)、そしてカーショールームが「Daytona Car Information」(60坪)である。

物販及び飲食は㈲インラージ(本社・東京)、カーショールームは㈱光岡自動車(本社・富山県)がそれぞれ運営。

しかし、4ゾーン、3社が各自思い思いの運営方針を貫けば、それこそ支離滅裂、本末転倒になってしまう。そこで、エピック社が「デイトナパーク」としてのイメージをとりまとめるコンセプターとして、統括的なプロデュースを行ない統制をとっている。

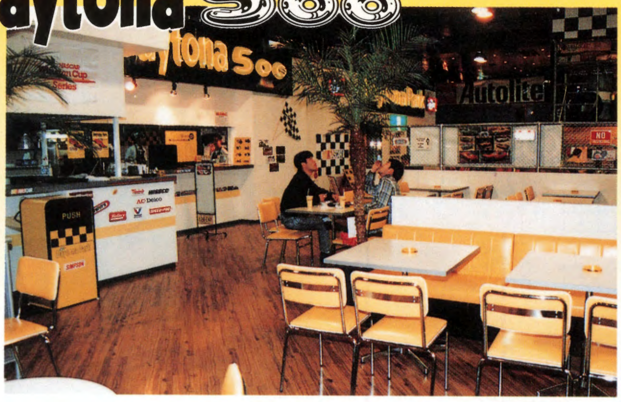
尚、今回の「デイトナパーク仙台」に於いてエピック社は、デイトナブランドの使用をタイトーに許可している他、内外装を含めたデイトナ・ロケとしての総合的なプロデュース、前述のデイトナ・コンセプトの見張り番、その他販売促進活動等の面で同施設の運営に携わっている。

施設自体は2層構造であるが、2階面積は約100坪。よって館全体がほぼ吹き抜け状態となっており、非常に広々としたイメージを来場者に与える。各ゾーンの仕切りも殆ど無いに等しく、たとえあったとしても、それぞれ創意工夫がなされている(例えばガードレール&フェンスを囲いに用い、内装アイテムとしても機能させる、また段差を設けるなど)。店内一体化を目的としたものであろうが、来場者に何気なく各ゾーンを回遊させる隠し味になっていると言ってよい。

それでは、各ゾーン毎を見ていく。

☆Daytona Car Information(カーショールーム)

Restaurant Daytona 500



Daytona Car Information by BUBU





GOODS & HOBBY Daytona Beach





➔タイトースタッフは全員このユニフォーム

ガラス張りの店舗正面から見渡せる部分にゾーニング。光岡自動車所有のアメ車7台を並べ、展示している（建物側面外側にも3台展示しているので合計10台）。そのため、外から見た場合には「デイトナパーク仙台」そのものが、外車のショールームと見紛う程である。事実、カーディーラーと間違って入場する客も少なくないそうだ。

展示されている車は、「サンダーバード」「コルベット」「カマロ」「ファイヤーバード」「トランザム」など、いずれ劣らぬアメ車の雄ばかり。光岡自動車ではオープン当初現在、古物営業法の許可申請を行なっており、認可がおりればそれらアメ車の販売も手掛ていく方針である。尚、展示されているのは殆どが中古車であり、販売価格は200～350万円。

また、現在展示中の車は定期的に入替えをする意向。光岡自動車側としては、若者の集まる場所に取っかえ引っかえ有力商品を展示できるメリットがあり、「デイトナパーク仙台」とて黙ったままでディスプレイが随時刷新されるメリットが生まれる。一挙両得、一石二鳥の上手いやり方だ。

「専門のショールームに行かずとも、間近にドリームカーが見られるのですから。自分とは縁のないもの、芸能人が乗るものだと思い込んでいた人たちも、200万円で買えると判れば、自分にも手が届くのだという意識革命も生まれます。実際にここで売れなくても、他の3店舗（付近にある光岡自動車の販売店）の売上げが上がればそれでいい、という考え方もできますしね」

㈱エピックインターナショナル・事業開発1部2課、谷川勇輔課長代理）。

☆Daytona Beach（物販）

アメリカ直輸入の珍品・稀品やデイトナグッズが揃った物販ゾーン。ガードレール＆フェンスで区画されているのがこのゾーンである。取り扱い商品を列記すると、トレーナー、Tシャツ、カーパーツから、ライター、サングラス、カップ、ワッペン、ステッカーなどの小物類、更にカー雑誌、カタログ、ビデオ、ミニチュアカー…となる。

☆Daytona 500（飲食）

「フロリダ・デイトナのサーキットクルーやピットクルーが気軽に遊びに来る、メカニック仲間の社交場」をモチーフにしたレストラン。フローリングの床材を使用し、キッチンもオープンキッチン。全54席。

メニューはハンバーガー、ドリア、チキンライス、フライドポテトなど軽食を用意。飲み物はオールソフトドリンクでアルコール類は一切無し。

Exciting Carnival Space
Daytona GAMES



↑ズラリ並ぶドライブゲーム。しかし、これとてほんの一部にすぎない



「デイトナパーク仙台」
佐藤 光男　所長



↑ビデオゲームも豊富に取り揃えられている



↑ミニクーパーを使用した「スーパーチェイス」



↑黄色と黒に塗り変えられた筐体



↑2階はメダルゲームオンリー。メダル貸出しは1枚30円

☆Daytona GAMES（アミューズメント）

店舗コンセプトに則り、とにかくドライブゲームを多数取り揃えているのが最大の特徴。体感ゲーム41台中、実に33台がドライブものとなっている。タイトーの最新機種「スーパーグランドエフェクト」を始め、各種様々な機種が店内狭しと散りばめられている。

中には、店舗カラーの「黄色&黒」に化粧直しされた筐体もある。また、ミニクーパーの実車を筐体として使用した特別仕様の「スーパーチェイス」の導入など、単に頭数を揃えるだけでなく、バラエティに富んだ機種構成で〝飽きさせない〟とする企業努力が見て取れる。

設置機種台数は222台。内訳は、ビデオゲーム55台、体感ゲーム41台、シミュレーター2台、クレーン機15台、メダルゲーム71台、カーニバルゲーム27台、占い機その他11台。

2階がメダルゲームオンリーで、その他の機種は全て1階に設置されている。車好きが多数訪れるとの想定通り、ドライブゲームは人気を博している様子。またオープン景気も手伝い「スーパーD^3BOS」も高人気、オープン当初1日160人からの利用を得て、インカムは8万円にも上った。勿論、機種構成を見ても判る通り、車好きだけを対象としている訳でないことは言うまでもないだろう。

「デイトナパーク仙台」は以上の4つのゾーンで構成された複合施設であるが、本来ゲームも飲食も物販も利用者側からすれば全て異なった目的を達するためのもの。しかし、単に集客のために寄せ集めた様な従来の複合ではなく、同施設は全て「車」というファクターを通じ有機的に結びついている。複合という名の下に於いては、一番その強みを発揮できる形態である。また、これは本来テーマパークのあるべき姿なのでもある。

セガ社ロケだけが唯一のアミューズメントだった同区域は、「デイトナパーク仙台」の誕生により更に活気づいた。「近所の飲食店に食事に行くと、〝お蔭で儲かっています、これからも頑張ってください〟と声をかけられるのですよ」というタイトー・佐藤光男所長の話が、一番それを物語っているといえよう。

更に3号店（札幌・ススキノ）、4号店と全国展開が予定されている「デイトナパーク」。今後の展開にも期待したい。

営業時間／午前10時～午前0時
今回の総工費は6億円。　（H・T）



O·P·E·N NEWS

㈱ナムコ、ジャスコ㈱AM事業部

日本最大規模を誇るSC「姫路リバーシティー」内に「プリッズ姫路店」「ファンタジーアイランド」オープン

去る11月28日、総合スーパー（GMS）を核とする大型複合ショッピングセンター「姫路リバーシティー」が姫路市郊外の飾磨地区にオープンし、同地周辺を賑わしている。これは、姫路市と敷島紡績㈱が中心となって推進している「飾磨地区・地域創生総合都市開発事業」の一環として展開されたものだ。

同SCにはジャスコの他に130の専門店がテナント入居しており、その多彩な顔触れに、SC業界並びに周辺地域からの注目度も高い。

また、同店1階にはジャスコ直営遊園施設の「ファンタジーアイランド」、2階にはナムコの「プリッズ姫路店」が入店。集客の目玉施設の一つとして、それぞれ異なるコンセプトで来店者にアピールしている。本稿では、姫路で今最もホットなスポットとなっているリバーシティーを紹介しながら、このAM施設両店の様子をお届けする。



1日いても飽きない
工場跡地に多機能大型複合SC誕生

大阪から新幹線で45分。白鷺城で有名な姫路市は人口約46万人の地方都市。その南部に位置する飾磨地区は、かつて高度成長とともに重工業で大きく栄えた臨海工業地帯である。開発が進んでいる北部の姫路駅周辺に対して、同地区は少々立ち遅れ気味。そこで現在、臨海部を拠点とした飾磨地区一帯の活性化プロジェクトが進行して

いる。具体的には、敷島紡績の旧工場跡地と宅地及び公共用地の計24・3haを10年掛けて区画整備し、商業施設や情報センター、住宅などを建設するというもの。そして、その第1ステップの第1期開発としてジャスコが誘致され、地元民の熱いエールの下、リバーシティーがオープンした。

同SCは地上5階建て。4〜5階・屋上が駐車場、1〜3階がジャスコと130の専門店で構成される。専門店には、米国の有名玩具店「トイザらス」や「マザーグースの森」「グランパパ」「コムサ・デ・モード」などの有名ショップの他、レストラン、旅行、スポーツ、医療機関などといった多彩な機能が一カ所に凝縮されており、まさに一つの街といった内容だ。これだけの施設を集めたその背景には、深みのある施設づくりで来店者の滞留時間を引き延ばし、売上げに繋げるという狙いがあるようだ。1日いても飽きない、それがリバーシティーである。

同SCの投資金額は約200億円。同社が総力を結集して開発したというだけあって、南北308mに拡がる同店は延べ床面積10万7126m²と、規模的には、昨年4月にオープンした「千葉そごうタウン」(店舗面積8万9000m²)を抜いて国内最大となる。

また、姫路市の自動車保有率が81%と非常に高いことから、それに対応できるよう4〜5階・屋上以外に、敷地内の2カ所に駐車場を完備した。駐車場スペースをトータルすると、総計で3200台もの車が収容できるようになっている。余談になるが、地元新聞の報道によると、テレビや折り込み広告などによる大々的PRの効果あってか、オープン当日は約8万人を動員。各方面から車で詰めかけた来店者を収容しきれず、同店駐車場入り口付近から車が数珠状に並び、周辺の交通が数時間に亘り麻痺したとか。同SC関係者も、この予想以上の盛況振りに、年商270億円も夢ではないと息盛んな様子だ。

同店最大の特徴は、横長の構造を活かし南北両サイドに核施設を配置、その間を1本のモールで結ぶ2核1モールを基本レイアウトにしている点で、これによって来店者の回遊性を高めている。それに伴い、館内を一つの街と考え、南北両端のこのエリアをそれぞれ南ビレッジ・北ビレッジ、その間を流れるモール部分を1階が1番街、2階が2番街という具合に区画整備しているが、これもユニークだ。また、「ウエルカムコート」と呼ばれる正面入り口部分とモール全体、モール南端にあるマジックコートの3カ所を吹き抜けにし明るさと解放感を演出、滞留時間の引き延ばしを図る。

その他にも、〝音楽とアートのある広場〟として市民に開放する「タワーガーデン」や、市民の手作り製品を販売する場所として利用される「リバーシティーワゴン」など、従来のSCにはなかった新システムを導入。今後のSC事業展開に新機軸を提案している。

では、今まさに衆目を集めるリバーシティー内にオープンした2つのAM施設を見ていくことにしよう。

南北ビレッジの中央に設けられた「タワーガーデン」は、天井高31mの吹き抜けがある緑と花の大空間。〝音楽とアートのある広場〟として市民に開放される他、様々なイベントや催し物が行なわれる

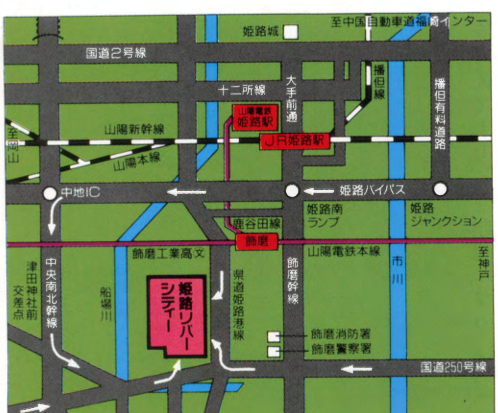


SC全体のデザインには、米国・JMB社とHOK社のノウハウを導入。通路にワゴンを置き物販施設として利用したり（写真・右）、店内3カ所に吹き抜け空間を設け自然光をたっぷり取り入れるなど、米国のショッピングモール調に仕上げている

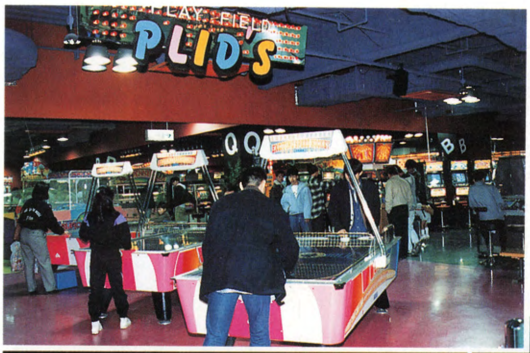




世界最大の玩具チェーン店「トイザらス」も入居。オープン日には、開店と同時に入場制限をするほどの盛況ぶりだった



「姫路リバーシティー」への交通アクセスはJR姫路駅から車で20分。また、山陽電鉄飾磨駅から徒歩10分の他、同店前にはバス停がある





プリッズ姫路店

㈱ナムコ

北ビレッジ２階へオープン

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は「姫路リバーシティー」がオープンした11月28日、北ビレッジ2階にプレイフィールド「プリッズ姫路店」をオープンした。

同店は、同社が繰り広げる出店戦略に於ける兵庫地区の核店舗となり、また、「プリッズ」の新たな方向性を打ち出す実験的モデル店としても位置付けられており、大きな話題性を持ち、各方面からの注目度は高い。

そこで、この西日本最大級のSCに相応しいロケーション「プリッズ姫路店」の状況をお送りすべく、一際賑わうオープン間もない土曜日、取材に伺った。

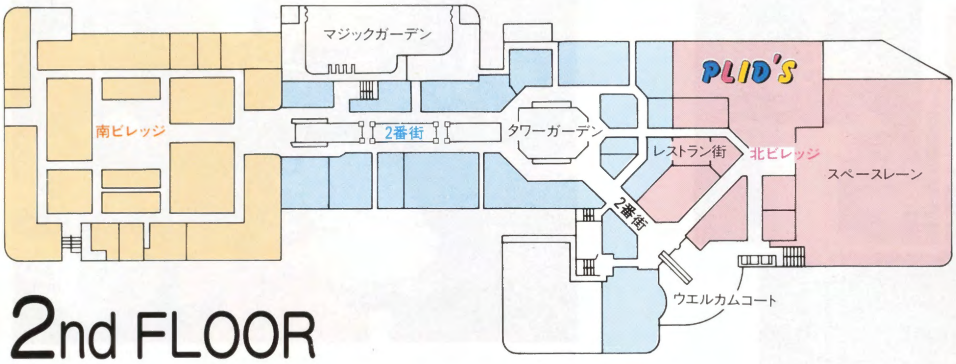
信号や看板をアレンジした照明

姫路市で人が賑わう地域は、駅周辺及び駅より北の方に集中している。その賑わいをそこだけに止めず、南サイドの地区の活性化を図ろうと現れた大型SC「姫路リバーシティー」。前評判も然る事ながらオープン日には長い長い車の列が出来たとか。その評判は高く、取材に訪れた日は土曜日ということもあるだろうが、このSCに向かう車の渋滞に巻き込まれ、姫路駅から車を走らせ通常20分のところ、50分を要してしまった。

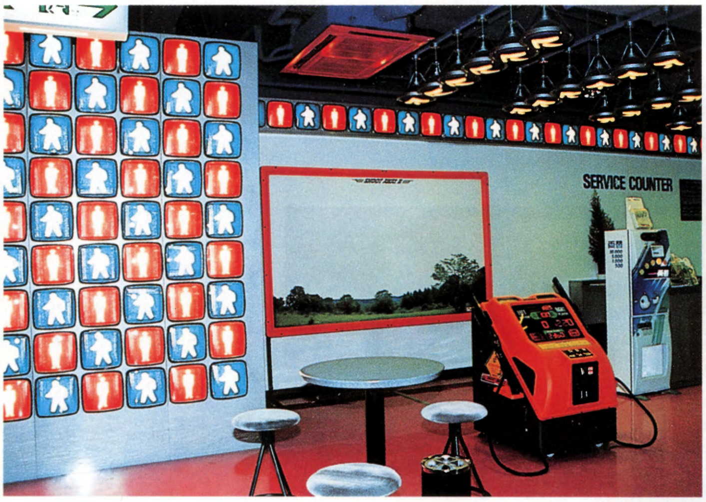
今回紹介するロケーション「プリッズ姫路店」は、この西日本最大級の広さを誇る同SCの北ビレッジ2階に位置する。北ビレッジとはウエルカムコート（正面入口）から見て右手の部分を呼んでおり、2階は「プリッズ」の他、ボウリングスペース「スペースレーン」、7店舗からなる和洋中と各種揃った「レストラン街」、自販機が並ぶ「フリースペース」で構成されている。噂通りの巨大なSCで、よほど何度も足を運ばないことには、フロアガイドを手放せないという印象。取材に来て迷子になるという醜態はごめんなので、ガイドを握る手にも力が入る。

さて、本題「プリッズ姫路店」へと話を移していくことにしよう。

営業面積１２５０㎡の店内。内装はというと、大人から小さな子供まで楽しめるコミカルタッチな空間演出をポイントに、派手で奇抜に目立ってしまおうと、床はコーナーによってブルー・ピンク・グレー・イエローと色分けされ、また、天井は剥き出しになった配管をパープルにペイント。話だけ聞け









⬅各柱にそれぞれアルファベットの文字



⬆店内に向かったとたんまず目に入ってくるのがこの理髪店の店頭にあるサインポールを思わせる電飾

ばかなりカラフルだが、実際には落とされた照明の加減で程よい派手さといった趣である。

その中で目を引くのが、街中で見られる信号や看板を多彩な色使いでアレンジした照明で、中でも目立ったのが、入口直ぐに、よく理髪店の店先で見かけるあのサインポールを思わせる電飾…。ピンクとイエローの光を放ちかなり目立った存在である。また、奥のサービスカウンターの壁には歩行者用の青信号・赤信号がズラリと並び（思わず数えたら87個もあった）、「止まれ・進め・止まれ・進め」とライトオン・オフを繰り返しており、〝派手で奇抜〟というテーマは充分にクリアされている…と見入ってしまった。使用カラーの数は多いのだが、店内全体の控えめな照明がこれらを引き立てたといえるであろう。

幅広い客層に対応出来る機種構成

次に機種構成を見てみよう。

商業施設内という立地を生かし、ファミリー客に対応できる店作りを進める一方、SC内でありながらも夜間の営業が行なえることから、従来のメインターゲットであるカップル、ヤングアダルト、サラリーマンと幅広い客層をターゲットとしていること。また、子供を対象とした運営を行なう「ファンタジーアイランド」(㈱ジャスコAM事業部）との差別化を図ることから、子供向けゲーム機からメダルゲームまで各層に対応出来る機種揃えがなされている。

まず、入口付近には、アイキャッチャーとして定番となった『ニュースウィートランド』や『ドリームキャッチャー』などのクレーンゲームを中心に、



↑実況アナウンスも中々好評



↑メダル料金は300円－15枚、500円－30枚、1000円－65枚、2000円－140枚



「プリッズ姫路店」
尾添 真治 店長





↑→小さな子供の利用も考え踏台を用意するなどの配慮もなされている

『スピードサッカー』『ストリートシューター2on2』などのスポーツゲーム、『タイトルファイト』『ダンク＆ダンク』等が陣取っている。中へ進んで右手にもうひとつの出入り口があるが、これはボウリングスペース「スペースレーン」への通路の役目を果たしており、この辺りには2台の『エキサイティングスピードホッケー』を中心に占い機や『早押しクイズ王座決定戦』『バブルトラブル』等が並ぶ。

その奥がメダルコーナーになっているが、カップル、グループ客達に高い人気を得ている様子で、この時も『ビンゴサーカス』や『ワールドダービー』などのマスメダルゲームは席が全て埋まっている状態。最近は思わしくないと言われるこのジャンルも、このロケでは、その責務を充分に果たしている。

先述の信号機があるサービスカウンターを境に左手側には各種ドライブゲームが並ぶ。その中でも同店の目玉機種でもある『リッジレーサーDX』が予想通りの人気で、4台設置されている。また、最近その効用が見直されている実況アナウンスが、同店でも『ファイナルラップ3DX』で行なわれているのだが、「姫路地区ではまだ実況を行なっている所が少ないということもあって中々好評で、アナウンスの声を耳にして人が集まってきているようです」（プリッズ姫路店・尾添真治店長）とのこと。インカムアップにダイレクトに繋がっている様子。そして、この付近では設置数が少ない『ギャラクシアン^{3}シアター6』も人気機種のひとつである。



また、ビデオゲームは入口からは見えない一番奥に設置している。

ざっと簡単に紹介してみたが、設置機種全158台で構成されている。

昼と夜、二面性を持った店作り

同店では年間売上げ目標4億8000万円、利用者数70万人を見込んでいるが、それに対して尾添店長は「3ヵ月間というのは、話題性からしても順調に推移するとは思いますが、その後のリピーター客の動向によりそこで初めて先が見えてくるものだと思います。



所在地

「プリッズ姫路店」
兵庫県姫路市飾磨区細江520
姫路リバーシティー内
TEL 0792(33)4280

今の状況から見れば土日は予想を下回っているのですが、逆に平日が予想の2倍もの売上げがあるという順調なスタートをきっていますし、目標は充分クリアできるだろうと思っています」と話してくれた。

利用客を見ても、昼間はファミリーや中高生、夜はカップルや男性グループ中心のヤングアダルトと狙い通り。今後は、この〝時間帯別客層現象〟を有効に生かし、プライズゲームの景品を時間帯によって入れ替えるなど、1日の中で、「昼のプリッズ」「夜のプリッズ」と二面性の雰囲気を持った店作りを行なっていく意向。

また、今後のイベント展開としては、クリスマスには子供達にプレゼントを配ったり、リピーター性を考慮し、2月の聖バレンタインデーにはカップルの写真撮影サービスといった企画も練られており、他にも、各客層に合わせた各種イベント、サービスを積極的に行なっていく考えである。

営業時間は「ジャスコ」が午前10時～午後8時までに対し、北ビレッジでは、「プリッズ」と「スペースレーン」は日・祝・平日が午後11時まで、金・土・祝前日が午後12時まで、「レストラン街」が全日午後10時までとお互いに相乗効果が得られる仕組みになっている。

周辺には競合店と考えられるロケーションもなく、現段階では取り沙汰する程の問題は表面化していないようである。ただ、「プリッズ」、もしくは「リバーシティー」自体のインパクトと近辺に遊びの場が少ないという条件から、相当の集客パワーを発揮しているが、視点を変えると客を選べないという問題があり、常識のない客やそんな輩（やから）の溜まり場としない配慮が求められる。SCの集客の看板という同店の意義を考えると、もし悪いイメージがつくようなことがあれば、SC全てのイメージダウンにも繋がりかねないため、それについての予防策が練られ、スタッフの接客対応等、今後更に力を注ぐこととなる。

先にも述べたように、同店はプリッズの新たな方向性を持ったモデル店という期待を背負って出店されたもので、それに相応しいのは勿論ではあるが、より完璧なロケ作りをしていく必要があり、またその為にも今後〝守り〟より〝攻め〟の部分が益々必要となってくるのではないだろうか。この姫路の地でもうひとつ新しいロケーションが、またそれに続くロケーションが現われることを今から待ち遠しく思っている。

（E・K）



ファンタジーアイランド

ジャスコ㈱AM事業部

1階・モール「マジックガーデン」内オープン





88年にアミューズメント事業部を発足させて以来、好調にAM施設運営事業を展開してきたジャスコ㈱（本社・東京、二木英徳社長）。特に93年は、年間で11店のAM施設を出店するという快進撃を見せた。同社の出店攻勢は今年も続くと見られており、ますます注目を集めそうだ。

さて、同社の93年の出店を締めくくったのが、通算32店舗目に当たる屋内型遊園地「ファンタジーアイランド」。今話題のリバーシティー内で同社がどの様な店舗を展開するのか、早速取材に赴いた。

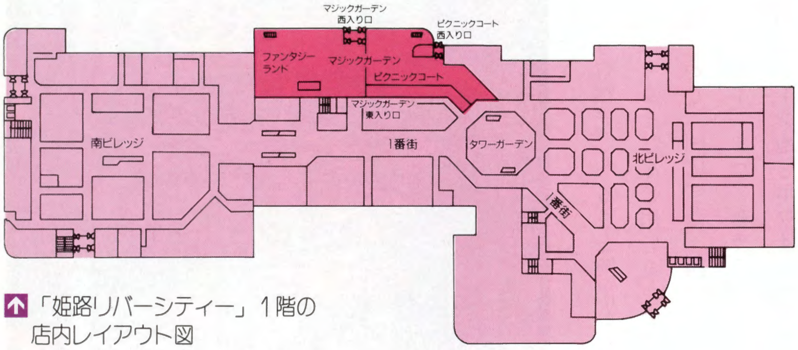
日本最大の2層式メリーで来店者にアピール

郊外型の大型SCにとって今やなくてはならない存在なのが、AM施設。ファミリー客を引き込むためにも、この種の施設に対するニーズは非常に高い。特に姫路市にはレジャー施設が少ないこともあって、ファンタジーアイランドは子供たちの恰好の遊び場となっている。

同店が設営されているのは、1階の南ビレッジ北側に隣接した部分。このエリアは「マジックガーデン」と総称され、500席の軽食スペース「ピクニックコート」とファンタジー〜で構成される。ここは2階に吹き抜けが設けられている上、外に面した部分が全面ガラス張りになっているため、開放感も明るさも申し分ない。また、天井高13m・延べ床面積610坪（うち、260坪がファンタジー〜）というダイナミックな空間には、巨大な蝶とチューリップのオブジェや、光のシャワーをデフォルメしたビーズのオーナメントが所々に配され、ファンタジックな雰囲気でアプローチが取られている。これらは全て、SC全体のコンセ

天井高13m・延べ床面積610坪のダイナミックな空間には、大人の身長より高い花や蝶、メリーゴーラウンドなどがレイアウトされ、幻想的な雰囲気を醸し出している





「姫路リバーシティー」1階の店内レイアウト図

プトである「ガーデン（光と緑豊かな庭園）の演出」と連動した内装テーマに基づくものだ。

　また、場所的にも、館内3カ所に設けられたエレベーターのうちの一つが通っている他、外と直結した出入り口が2カ所あるので買い物客の来店を促し易く、SC内でもなかなか好しい位置に設けられている。

　実際、ファンタジー〜のオープン初日の動員数は、推定でおよそ2500人。SC全体の動員数が約8万人ということを考えれば、これほどの数字がでるのも当然の結果と言えるだろうが、それでも2500人は多い。

　ところで、この数字は、同店がウリとする2層式メリーゴーラウンド（株）ポルテ製）の寄与するところが大きい。屋内2層式としては、昨年9月、千葉県にオープンした（株）カプコンロケ「プラサカプコン富津店」に続く2ヵ所目。加えて、姫路市内でもメリーは希有な存在ということもあって、大人から子供まで幅広い関心を集めている。事実、来店者数2500人のうちメリーの搭乗者数は1500人にも上る。サイズは、高さ11・5m、直径11m、最大定員数44名と、国内最大規模のリバーシティーに相応しく、こちらも日本一の大きさを誇る。白を基調に無数の電飾でライトアップされた同基はアイキャッチ効果抜群。その迫力は、ガラスを隔てた外からでも充分に伝わってくる。

　「1回200円（稼働時間3分）とリーズナブルな値段設定がウケているのか、人気は上々。利用者は小さな子供が大半を占めますが、恥ずかしそうに乗っている若い女性やカップルの姿も時折見かけます」と、同店・門之園宏一マネージャーは語る。また、遊園施設で大切なのが安全性。そこで同店では、幼児が乗車する場合、できる限り親の付き添いをお願いしている。無論、その場合の料金は無料。

　「どうしても無理な場合は、スタッフが同乗します。安全を最優先に考えていますので、メリーに関しては採算は度外視しています」（前出・門之園氏）と言うように、まずはメイン機種の豪華さと安全性をアピールし、地域への定着を図る考えのようだ。また、メリーの利用者を主な対象にした抽選会や写真撮影、風船のプレゼントなどのイベントを毎週末に実施している。





東入り口付近。隣のピクニックコートとの境界線をなぞるように機械を設置（写真・上）。店内の設置機種は大半が子供向けメダルとプライズで構成される

隣接施設との統一デザインで視覚的に訴える内装

　では、店内を順に説明していこう。前述した通り、同店とその隣のピクニックコートは、リバーシティー全体のコンセプトである「ガーデンの演出」と連動させている。基本的には、吹き



同店の目玉機種である2層式メリーゴーラウンド。平日でも3時を過ぎた頃から買い物帰りの若いお母さんと子供たちで賑わっている

抜けによる自然光で明るさを演出した空間に、緑をふんだんに用いるというものだ。しかし、同店では、四方の壁をスカイブルー、フロアをカラフルな符入りのグリーン地とホワイト地のタイルで張り分けて庭を表現。天井を華やかに装飾するオブジェと相乗的に働いて、視覚的に楽しめるよう演出に工夫が凝らされている。また、店内中央に設置されているメリーを中心に、幅130cmほどのまっすぐに伸びた遊歩道が入り口から奥まで確保されており、ゲーム機は全て、グリーン上の壁や柱に沿って配置されている。設置台数は総計200台。

レイアウトをもう少し詳しく見る。まず、ピクニックコートとの境界部分には子供向けプライズ機とアーケードゲーム機で壁をつくるようにディスプレイ。店内中程へ進むと、前出のメリーを囲む形で西側にクレーン、プライズ、子供向けメダル、東側にアーケード、プライズの他、最近人気急上昇のうそ発見器や占い機が並ぶ。一方南側は、少々ターゲット層を高めに設定。これは、低年齢層にターゲットを絞っているとは言え、SCを訪れる買い物客全てにゲームスペースを提供しようという配慮からで、「アラジンキャッスル」や「サーカスサーカス」などのメダルゲームや、大型クレーン「ドリームパレス」などが設置されている。

そして1階の最奥部にあるのが、同店の準目玉機種であるカーニバルゲームゾーン。ここには、本場、米国生まれの「フロッグ・フィッシング」「ロール・ア・ボール」「ラッキーショット」などの大型製品が構えている。

設置機種の大多数が子供向けプライズで構成されている1階とは対照的に、2階部分は、さらにターゲット層を高く設定。ビデオゲームやドライビングゲーム、クレーンゲームなどでシンプルにまとめられている。



「ファンタジーアイランド」
門之園　宏一マネージャー（左）と
横山　恵子サブマネージャー





このところやや低迷気味のクレーンだが、景品のセレクト次第ではまだまだ高インカムが期待できる。同店では実用性の高いものを積極的に導入している

イベント展開やソフトの充実など、新しいアイディアを次々投入

以上、店内を駆け足で紹介してきたが、取材に伺った金曜日も、平日でありながら大勢の来店者で賑わうなど、活況振を呈している。また、オープン1週間後の土日にもオープン日とほぼ同数の入りがあったという。

さらに、お昼時には、隣の「ピクニ

↓店内右奥と2階はターゲット層をやや高めに設定。低年齢層だけでなく幅広い層にゲームスペースを提供する



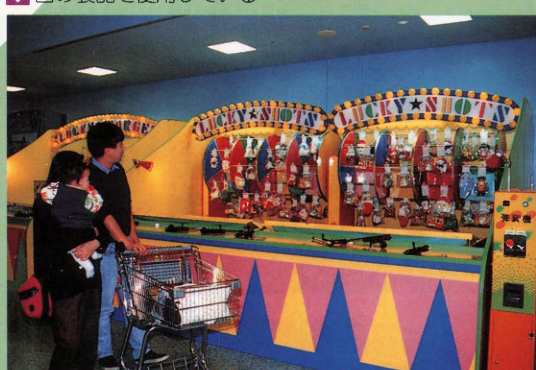


延べ床面積	営業時間	投資総額	基本テーマ	年間売上げ目標額	設置台数	定休日
260坪	午前10時～午後7時30分	3億円	夢と遊びを提供	3億円	200台	水曜（年間35日）

所在地
「ファンタジーアイランド」
兵庫県姫路市飾磨区細江520
TEL.0792(31)2275



←同店の準目玉機種であるカーニバルゲーム機。本場米
↓国の製品を使用している





ックコート」で食事を済ませた買い物客が流れてきたり、また、ファンタジー～の来店者数がピークとなる3時～4時半には、逆に隣に流れるといった隣接施設とのシナジー効果も見られ始めている。

同店は、国内でも珍しい2層式メリーの導入や出店場所にも恵まれ、順風満帆なスタートを切った。今後はそれをどう活かして店舗運営に繋げていくかによって、長期的成功を実現できるかが決まってくる。その点については、

「現在は、リバーシティーに来たついでに立ち寄るケースが多いのですが、この意識が早く、『ファンタジーアイランドもあるからリバーシティーへ行こう』と変わるように店舗展開を行なっていきたいですね。具体的には、お客さんのニーズを分析してソフト面の充実を狙います。例えばクレーンゲームですが、今は実用性のあるキャラクターものがウケていますので、どんどん景品として導入しています」（前出・門之園氏）と、意欲的な姿勢を見せる。

同店ではさらに、次なるステップとして具体的な案を模索しており、ますます目が離せなくなりそうだ。1年後、2年後の同店の姿を見るのが非常に楽しみと言える。

（H・I）

IAAPA SHOW

昨年11月17日～20日の4日間に亘り、米国カリフォルニア州ロサンゼルスに於いて、第75回ＩＡＡＰＡ（International Association of Amusement Parks & Attractions＝国際アミューズメントパーク＆アトラクション協会）の年次トレードショーが開催された。同ショーは、ダウンタウン南にあるロサンゼルス・コンベンションセンターのウエストホールの他に、新たに増築されたサウスホールを貸し切っての開催となった。今年の出展社数は830社、小間数2700スタンド。ショー実行委員の発表によると、19日夕方の段階の来場者数は2万4556人にも上ったとされている。







11月17日～20日
米国・カリフォルニア州
ロサンゼルス・コンベンションセンター



協会側は出展社のために、ダウンタウンエリアにある多数のホテルに部屋を予約、会場とホテルを往復するシャトルバスも用意された。にも拘らず、安全性に対しては、多くの参加者が不安を隠せないようであった。というのも、残念なことに、コンベンションセンターは都市部でも最も危険な地域の中心に位置し、主要ホテルの周辺は夜には戦場と化す。多くの米国人は勿論のこと、少なからぬ海外からの出席者、特に日本人は安全を非常に気にかけていた。

　今回のショーは、様々な理由で重要視されていた。勿論、75周年ということもあるが、ロサンゼルスにとっても非常に重要であった。つまり、改築されたコンベンションセンターで開催される大規模なショーは同ショーが初めて。それ故、同市のIAAPAショーに対する歓迎振りにも熱が入る。17日の早朝に執り行なわれた屋外の特別式典では、ロサンゼルスの現市長、レービング・リパブリカン氏と前市長のトム・ブラッドレイ氏が他の参列者とともにテープカットのセレモニーに臨んだ。その他にも、地元のオーケストラやUSCのマーチングバンドも招かれた。ロサンゼルスでは、同市をラスベガスやマイアミと同等のコンベンション都市として確立したいと望んでおり、新センターのオープンもそのワンステップとして捉えている。IAAPA程の大規模なものになると、時には官僚的なやり方によって混乱が起きるものだ。受付システムでは、前もって登録したにも拘らず、自分の名札を受け取るのにホールで列をつくって並ばねばならなかったのには、大勢が不満気だった。15分も待たされていたあるオペレーターは、「郵送でバッジをもらえないのなら、何のための予備登録なのか」と怒りを露にしていた。

　IAAPAショーに馴染みのない読者の方のために説明すると、これは本質的にはパークショーだ。予想通り、出展されたのは溢れんばかりの製品のオンパレード。ビデオやカーニバルゲーム機などは当然として、バンジージャンプやぬいぐるみ、自販機、ホットドッグメーカーやバッティング用ケージ、動く恐龍のオブジェに至るまで、ありとあらゆる製品を会場内で見ることができる。無論、業務用機器に関連したAM製品も豊富に揃っている。

　まずウエストホールには、ナムコ、タイトー、ジャレコ、アメリカン・サミー社など、日本の大手業務用機器メーカーが米国子会社を通じて出展。また、AAMAのブースでは会員企業の

⬇IAAPAショーでは業務用やアトラクション機器の他に、キャンディーメーカーなども出展された



↑トーゴブース。サウスホールの中でもとりわけ大規模なブースを構え、ローラーコースターの模型やライドを展示した





↑↓ショー会場内の様子



↑白衣を着て綿菓子を作るスタッフ。まるで実験でもしているかのよう



製品を提供したり、バーチャルリアリティー（VR＝仮想現実感）機器メーカーの出展も、僅かだが見られた。サウスホールの方は、レーザートロン社やドイル・インターナショナル社のようなリデンプションゲーム企業の会場となり、アイワークス社やオムニ社を含むシミュレーションマシンメーカーやデータイーストなどの他に、日本のパーク関連メーカー数社の出展も見られた。

　また、ショーと並行して、十数種ものセミナーやワークショップも開催された。そのテーマは「ゲーム・テーマパークのミッドウェイ（仲見世通り）とアーケード」から「政府の職務・あなたのビジネスにも変化が」に至るまで多岐に亘る。また、コンベンションのプログラムを彩るスペシャルイベントやレセプションも多数行なわれた。例えば、その中の一つである「ホワッツ・ニュー・シアター」では、ショーに出展されている新製品の一部を来場者に紹介する。その他、初日に開催された海外からのゲストのためのスペシャルレセプションパーティーや、ディナー付きナッツベリー・ファームツアー（ライドやアトラクションは全て無料）が、そして勿論、ショーの最終日には毎年恒例のパーティーが催され、IAAPA新会長の役員交代も行なわれた。

　ところで、コンベンションセンターに収容できない観覧車などの大型パークアトラクションのために、コンベンションセンターの駐車場の一角が確保された。ここへは、ウェストホールのロビー側にあるドアを通って行くのだが、このロビーとコンコース付近には、受付、インフォメーションコーナー、報道関係、その他諸々のブースが立ち並んでいた。

　サウスホールへ行くには、かなり歩かなければならないので、数回往復するとくたびれてしまう（それでも、サマーCESの時のホール間の移動よりはましだろう）。しかしながら、ショーの実行委員会はこの通路を上手く利用して、業界の誕生やIAAPAの歴史を展示。また、通路わきのステージなどでは、レゲエバンドや、ジャグラー、輪縄使いなど、パフォーマーが多彩な芸を披露していた。





モーションシアターのメーカー、オムニ社はショー期間中、日本の浅海電気㈱との業務提携を発表した

日本企業はウェストに集中。質実剛健なブースは新製品が目白押し

　先にも述べたように、ウェストホールには日本の業務用機器メーカーの殆どが集合していた。日本のAMショーと比べ、ブースは質実剛健といった感じだったが、通路には比較的ゆとりを持たせ、カーペットが敷いてあったので何時間立っていても快適だったのは勿論として、清潔に保たれていた点には感心した。

　ホールを入ってすぐ目にするのがナムコ。エントランス正面という絶好の場所にブースを構えた。この強みをさらに活かすため、ドア方向に向かってモニターで壁をつくりマルチプレーヤー・スペースバトル・アトラクションの「ギャラクシアン^{3}シアター6」をディスプレイした。会場にいたナムコのスタッフの話では、同ゲームはビッグヒットだそうで、同ゲームを設置した北カリフォルニア州のとあるロケーションでは、1日当たりの平均インカムが1000ドル強というから、設置して以来2カ月間で6万4000ドルにも上る。出展されたのは、ガン装着シートの6人乗り（コインスロットも各シートに取り付けてある）であった。ストーリーは、「スターブレード」のパワーアップバージョンで、プレイヤーが相互協力のもとにゲームを進めるという内容だ。プレイの模様が同機の横に設置された32台の29インチスクリーンにディスプレイされ、同社ブースのそばを行きかう人々の目を引いていた。

ショーで他に高い人気を誇っていた製品が2機種あった。面白いことに、それらは、テクノロジー上からすれば全くの両極端に分かれるものだった。一つは「サイバースレッド」で、そのコンピュータグラフィックス（CG）の素晴らしさは、関係者から高い評価を受けていた。そしてもう一つは、トーナメント方式の新型もぐら叩きゲーム「シャーク・アタック・グランプリ」。同社の業務用機器部門販売担当取締役であるフランク・コンセンティノ氏は、「当社がＩＡＡＰＡショーに参加するのは今回で2度目だが、大成功だと思う。昨年は本当に見せたいと思う製品がなかったが、今年はシャーク・アタック～のように、市場に適した製品を開発することができた」と述べていた。

この他、「エアーコンバット」や「リッジレーサー」なども展示。だが、後者のゲームは米国での成否が少々心配される。ギアシフトが反対側に付いているのだ。だがナムコは、米国のビッグスリーよりはもっと柔軟性があるので、市場に適したキャビネットに改造するだろう。

同社では、「アクティブシミュレーション・ギャラクシアン³シアター」と呼ばれる次期主要プロジェクトの模型も展示した。同機は最高28人乗り。完全なインタラクティブゲームで360度スクリーンを特徴としている。1機の価格は200万ドル。設置に要する期間は半年と見られている。同社のマーケティング部スタッフ、ルシンダ・ベンダー氏によれば、既にアジアから問い合わせがあるということであった。

同社はさらに、バンパーカー「ドリフトキッズ」のアダルトバージョン「ドリフトキング」をメインに、屋外の展示も行なった。この出展も出席者からかなりの注目を浴びていたようだ。同社ＥＭ開発部の渡辺原三主任は、同製品をファミリーで楽しんで欲しいと、希望を語っていた。

ホールをさらに進むと、ジャレコのブースに行き当たる。同社が出展したのは、「エイリアンコマンド」「アームチャンプスII」「グランプリスターII」「ワイルドパイロット」の4機種に留まった。メアリー・ハーマンソン販売／マーケティング部長の話では、ショーではリデンプション機能付きの「エイリアンコマンド」が1番人気で、そのすぐ後を「ワイルドパイロット」が追っているとのこと。

リデンプションと言えば、ジャレコのブースのすぐそば、パープル・スター社が出展していた。メーカーとしての歴史は比較的浅いが、同社の社員には、スマート・インダストリーズの元社員など、業界での経験を積んだ者が大勢在籍している。同社のブースは、「ダイナソー・パーク」とパチンコに類似した「ウィニング・イニング」の新作2機種、及び第1作目の「キャッチ・ザ・レインボー」をメインとしていた。スマート・シン女史は、「当社にとって、アジアは非常に強力な市場で、このので は業界のビジネスに長い経験を持つ社員に助けられている」と語った。同社では市場の多角化を狙っており、既に多くの引合いが来ているという。





ナムコのブースで高人気を博した「シャーク・アタック・グランプリ」（上）と、ロケでは稼ぎ頭として大好評の「ギャラクシアン³シアター6」



ジャレコの「ワイルドパイロット」。ショーでは「エイリアンコマンド」に次いで2位の人気

バーチャル相撲？新しいアトラクションも登場

このホールで出展されたものの中に、米国や欧州のロケーションにますます浸透してきたと思われるユニークな製品があった。出展した会社名はエンターテイメント＆レジャー社で、製品は空気でふくらむ相撲スーツ（肉布団？）だ。国内販売部長のマーク・アナスタシア氏の話では、このスーツをスタートしたのは、バルセロナオリン





ショー会場を一際華やかにした功労者たち



ナムコブースでは28人乗りプロジェクト「アクティブシミュレーション・ギャラクシアン³シアター」のミニチュア模型も展示された



最近、米国を中心に人気が高まっている相撲ゲーム。テレビでも取り上げられた

ピックの頃だと言う。ミュージックビデオの大御所、MTVがバルセロナオンピックにかけてパロディーオリンピックを開催したのだが、その種目の一つとして相撲のパロディーを行なうことになり、E&L社にスーツの製作を依頼。これを観た欧州の人々からパークやバーなどで使いたいという問い合わせが殺到し、ブームとなった。プレイ方法は至極簡単。空気で膨ませたスーツを装着し、力士のちょんまげスタイルとリンゴ・スターの、およそ65年当時のヘアースタイルとを混ぜたようなヘルメットを付けて、土俵の中でプレイヤー同士がぶつかり合うというもの。同社では、日本での販売もスタートさせたいと考えているようだ。

　タイトーのブースは、この相撲の展示から通路を下ったところにあった。同社の展示のメインとなるものは、新製品の「ラッキーカーニバル」。ターンテーブルで回転しているカプセル入りの景品に向かってピンポン玉を撃ち、景品を取り出し口に落とすというもの。タイトーは他にもカーニバルゲームの「アニマルランド」や「ツー・ミニット・ドリル」、サッカーゲームの「ハットトリックヒーロー'93」を出展した。ジム・ベルト販売部長は、ショーで人気が高いのは「ラッキーカーニバル」と「ツー・ミニット・ドリル」で、順調に進んでいると述べていた。

　通路をさらに進んで行くと、カプコンUSA社のブースに到着する。ここは実際にはカプコンとジョン・ショーン・プロダクション社、及びバーチャル・コンセプト・コーポレーション（VCC）社が共有するブースで、展示製品は3社共同開発による「トーキング・フォト・システム」。同機は、VCC社の「バーチャル・フォトグラフィー・システム」をベースとし、同システムのコンピュータが創り出すファンタジックな景色を背景として写真が撮れるというもの。さらに、12秒のオーディオトラックによる録音も可能だ。

　VCC社のベン・C・ウェルチ社長によると、「同製品は3社の他に、ソニーやポラロイド社も参加している。今回のショーでは、製品に対する感触を調べている」と語っていた。

　ホールを横切って少し戻ると、アメリカン・サミー社のブースだ。同社では、新作ビデオゲーム「サバイバルアーツ」に加え、リデンプションスタイルのゲームもディスプレイしていた。子供向けビデオゲームの「けろけろけろっぴのいっしょにあそぼう」1台と、これも子供をターゲットにした三目並べタイプの「シンプルサイモン」2台の計3台。後者のゲームは4日間の会期を通じて人気を博していた。

　通路をエントランスに向かって行くとインクレディブル・テクノロジー／ストラタ社のブースがある。ストラタ社では同社初のコクピットゲーム、「ドライバーズエッジ」とフットボールゲーム「ハードヤーデイジ」を披露した。前者は特に関心が高かったようで、ジョン・キャシディ販売担当副社長は端的に、「ストラタにとっては素晴らしいショーだ」と述べていた。

　大事なことを一つ言い残した。AAMAの共同ブースだ。同ブースは、セガ社の「バーチャファイター」、ダイナモのエアホッケー、サミーの「サバイバルアーツ」をディスプレイしていた。また、アタリ・ゲームズ社の大型スクリーンキャビネット、ハワード・ルービンとウィリアムズ社共同開発の「ダブルチーズ」、ナムコの「サイバースレッド」、コナミの「ラン&ガン」やエス・エヌ・ケイのネオ・ジオが並ぶ他、キディライド、テーブルサッカーゲームなど多彩な製品がディスプレイされていた。AAMAの代表、アンジェラ・オーランド女史は、業界のプロモーションが今回の出展の最たる目的であると説明。各社の代表も会場で見込み客や地元のディストリビュータなどに情

報を提供していた。オーランド女史は、「IAAPAの出展では先輩格のレーザートロン社の力を借り、来年のこのスペシャルイベントでは会員企業を一つのエリアにまとめられるよう、ブロックの大きなブースの予約を検討している」と語った。

多くの人にとって大きな驚きの一つは、ウエストホールにブースを割り当てられたはずのセガ社が出展しなかったことだ。IAAPAの代表からはこの件に関して何もコメントはなかったが、それは同社がショーで割り当てられたスペースの量と、そのスペースがメインエントランスに近くなかった（エントランスの1カ所からは近かったが）ことに満足しなかったからだという噂だ。何れにしろ、同社の製品で出展されていたのは、前出の「バーチャファイター」だけだった。

ますます広がりを見せるVR産業 今回は50社以上が機器を展示

ウエストホールで見逃せないジャンルの一つがVRであった。AMOAショーの彗星であり、最近の「タイム」誌（勿論この雑誌だけではないが）にも取り上げられたVRやVR関連機器が、ショーでは50社以上に及ぶ企業のブースで見られた。〝純然たる〟VR機器（ヘッドギアとハンドコントロールの類を使用するもの）は、バーチャリティー・グループ社とビジョンズ・オブ・リアリティー社、アルタネート・ワールド・テクノロジーズ社の3社で見られ、また、極めて緻密なグラフィックスを実現する高度なモーションシミュレーターがキニー・エアロ社とトップ・ガン・エンターテイメント社のブースにディスプレイされていた。カナダのビビッド・グループ社は、もっとシンプルなVR体験を楽しめるマシン「バーチャル・ゴウリー」を出展した。プレイヤーにはゴールキーパー用のスティックが与えられ、バーチャルリンクへと進む。ビデオカメラが捕らえたプレイヤーの映像とリンクの映像が合成され、プレイヤーがゴールキーパーめがけてパックを撃ち込む。プレイヤーは顔にパックが当たったり、スティックで腹をぶたれたりする心配は全くないので、ご安心を。

トップ・ガン・エンターテイメント（TGE）社は、セガ社に割り当てられるはずであった場所にブースを構え

マジック エッジ社からは「ホーネット1」が展示された。同機はナムコとの業務提携で米国、日本のロケーションで展開される







アルタネート社からは「バーチャルリアリティー」の他、AMOA93にも出展された「リアリティーロケット」などが出展された

た。フロリダを拠点とする同社は、フライトシミュレーター「フライ・ザ・バーチャル・ファイター」を出展。同社のフレッド・コステロ代表は、初め、同機は軍の訓練用として開発されたことを説明。冷戦の終結後、政府への売上げのロスをカバーしようと、それまでは軍事分野で活躍していた企業が他の分野に進出していったが、その中でも、同社はAM分野に進んで行った企業の中の1社。コステロ代表は、「当社がAM分野に参入したのはそれだけが理由ではなく、何か新しいものを追い求めるのが人間の特徴。現在、20カ国以上から引合いが来ているが、全く思いがけなかった」と、コメントしてくれた。

大手VR企業の殆どがTGE社とは逆側に集中していた。その中でも特に規模の大きいものが前出のVOR社で、車に類似したVR機器6台とメタリックな宇宙服を着たアシスタントが注目を集めた。使用されたソフトは同社初のパッケージ、SFスペースアドベンチャーゲーム「サイバーゲート」だ。VR機器の世界市場について、同社のロバート・K・ストーン氏は、「VR機器メーカー全ての93年の総収益は約90億ドルで、前年比の15％アップになる」と語った。この数字はショーで

の人気に反映され、同社のブースは会期中を通じて大盛況だった。

バーチャリティー・グループ社は「サイバースペース1000CS」スタンドタイプと、「バーチャリティーヘッド4ヘッド」のシッダウンタイプを出展した。後者のシステムは特殊な「リプレイ・ステーション」に接続され4分間のプレイが楽しめる。終了後はプレイ中のアクションを再生することができる。ショーで使用されたソフトは第一次世界大戦を舞台とした空中戦、「フライング・エーシズ」だ。スタンドタイプの方は、4人のプレイヤーがバーチャル世界を飛行し、敵を倒していくというもので、ジェットパックを装備するのが特徴だ。価格が数十万ドルにも達するというのに、ショーでは多数の引合いを受け、何台か受注もしたということだ。同社のブースだけでなく、VOR社やレーザーゲームのキューザーのブースも賑わっていたのが容易に見て取れた。会場にいたバーチャリティー・グループ社の全社員が、訪れる人々の応対におおわらわで、こうした反応の大きさは予想以上だったと思われる。

カリフォルニア州アーヴィンにあるキニー・エアロ社は、バーチャリティー社の隣にブースを構え、同社の航空基地、「ファイタータウン」で使用された3種類のフライトシミュレーターをメインに出展していた。プレイヤーは、スターファイターF―14、F―104やF―16、F―111などのタイプから自機を選ぶ。シミュレーションは非常にリアルで、空中戦同様、離着陸も体験できる。2種類がこうした超音速航空機のシミュレーションだったが、3種目は「ソップウィッズキャメル」と呼ばれる新プロジェクトのディスプレイとして使用された。現在のところ、ファイタータウン施設には8台のシミュレーターしかなく、他の4台は近くのボトムガン(トップガンに対抗して)クラブと呼ばれるレストランにある(間もなくあと4台が追加される)。キニー・エアロ社は、将来、民間分野のビジネスの拡大を希望しているが、現時点では航空宇宙産業に機器を納入するのがメインビジネスとなっている。

ウェストホール最後は、ケンタッキー州のアルタネート・ワールド・テクノロジーズ社のブースを見てみる。ここでは同社の「リアリティーロケット」のシットダウン型と、スタンド型がペアで出展された。使用ソフトは「ウルフステインVR」と「サイバータッグ」。さらに、サウスホールのベトソン社のブースを訪れると、そこにも同社の新アップライト型VR機と、「リアリティーロケット」が数台設置されていた。

リデンプションゲームのラインナップも更に充実

ウェストホールがハイテク揃いなのと比較して、サウスホールの方は、精巧なハイテクモーションシミュレーターが何台か壁に沿って並んではいたが、ローテク機器が優勢だった。こちらのホールのブースの方が凝ったつくりで、ホール自体も大きく天井が高かった。例えば、本物の水を使ったキディウォーターライドがあったし、サウスホールの天井高が必要なシミュレーターもあった。ここのホールは、恐龍フォトブース(ティラノサウルスの口に座って写真を撮る)、キディライド、モジュール方式の遊び場、メリーゴーラウンドなどのアトラクションで溢れていた。

業務用業界の場合と同じく(少なくとも米国の業務用機器業界)、テーマパーク業界でもリデンプションが非常に大切な役割を担っている。この傾向を反映し、サウスホールのかなりの部分がリデンプションとプライズ機のメーカーによる出展で、米国の大手メーカー全てが、割合、近接して出展していた。ボブズ・スペース・レーサーズ社とドイル・インターナショナル社はリデンプション機だけでなく、ファミリーエンターテイメントセンター(FEC)のコンセプト自体も宣伝の対象とし、ブース自体も豪華に飾りたてられていた。製品はと言うと、ボブズ社は、「サイドワインダー」「ワック・ア・モール」「ボーラーローラー」といった業務用機器業界ではよく知られたゲーム機を多数出展した。また、ウォーターガンでターゲットを撃つ各種のウォーターゲームもディスプレイされた。

同社はリデンプションタイプのゲームメーカーとしては一番の老舗だが、FECの企画の他に、どのようなテーマにすれば成功するかなどのアドバイスも行なっている。CEO(社長兼最



高責任社）のマイク・レーン氏は非常に満足な様子で、「ＩＡＡＰＡショーは当社にとって最も大切なショーの一つで、非常にうまく行った」と、感想を語ってくれた。

ＦＥＣ産業のリーダーとして台頭したもう1社がドイル・インターナショナル社だ。ボブズ社と並んで大きくカラフルなブースを構えた同社は、米国だけでなく、欧州やアジアにも名を馳せている。展示されたのは、同社の「ストーリービル」シリーズで、「3匹の小豚（Three Little Pigs）」「ジャックと豆の木（Jack & the Beanstalk）」「ジャック＆ジル（Jack & Jill）」、「靴の中の老女（Old Woman in the Shoe）」など。同社のスキップ・ドイル氏は、「子供も大人もすぐに当社の製品に気付いてくれるが、ショーでは特に、子供たちの姿を大勢見かけた」と、語った。スポーツリデンプションゲームの人気もかなり高く、同社では最近、「エンドゾーン」というフットボールゲームを開発したとのこと。さらに、「ラズルダズル」と「フープシュート」があらゆる年齢層のファンを引き付けていた。

カリフォルニア州のレーザートロン社もかなり規模の大きいブースを構えていた。今回のショーに出展したリデンプション機器メーカーの中で、同社は最も古くからＩＡＡＰＡへ姿を見せている会社の一つだ。同社のブースには、最初のビッグヒットとなった「スピン・トゥ・ウィン」とその最新バージョン、「スピン　ア　21」を始めとし、バラエティーに富んだ製品がディスプレイされた。頼りとする小さな観衆（即ち子供）の注意を引き付けたのが、カラフルな新ゲーム「オーサムトスゼム」だ。さらに、「スラッガーズ・アレー」と「ジャングルラマ」のような多数の昔の機種を出展していた。「リビットレーシング」と「バイン・クライム」も通りがかりの人の笑顔を誘っていた。

スマート・インダストリーズ社は最近、リデンプションビジネスの中で手ごわい存在になっており、米国だけでなく、海外市場でも成功しているゲームを多岐に亘り生産している。

「『バディベア』は日本に約200台出荷した」と、ジェフリー・スマート副社長は言う。好評だったのは、「フィード・ビッグ・バーサ」や最近発売された「キラーTレックス」で、これはお腹のすいた（可愛らしい）ティラノサウルスのレックスにプレイヤーが餌をやるゲーム。同社はクレーンゲームの生産にも深く関わり、1Pと2Pのバージョンのラインナップを広く取り揃えていた。

一方、スキー・ボール社のブースでは、8P用シューティング型リデンプションゲーム「キラービーズ」と、古典とも言える「スキーボール」に注目が集まった。「チックタック＆ロール」も50年代をモチーフにした8Pのリデンプションタイプで、ショー期間を通じて賑わった。同社は「バーンヤードベイビーズ」や「サーカスハイライズ」を始めとする、ヤングをターゲットにしたリデンプションタイプのゲームを



↑ボーイング・クリエーティブ・ソルーションUSA社のウォータースライダー



↑VR機器メーカーの大御所、バーチャリティー・グループ社も参加。「バーチャリティー」シリーズを出展した



←日本のAM関連ショーでは決してお目にかかれないこんなものも…



↑ヒューズ・リディフュージョン社の「ベンチュラー」は屋外にも展示され、大勢の来場者の注目を集めた

多数、取り揃えている。前者はボール投げゲームで、後者はクラシックなカーニバルゲームをベースとしており、小槌でパッドを叩いて、パックをタワー高くまで上げる。パッドを強く叩く程パックも高く上がる。最後に、ナショナル・スポーツ・ゲームズ社やベトソン社など、その他の大手も自社や他社のリデンプション機器をディスプレイしていた。

こうした大手のメーカーを取り囲んでいたのが、溢れんばかりのリデンプションプライズ機を提供していた多数の小規模企業だ。景品の上限を500円に制限している日本や、政府が厳しくコントロールしている欧州の一部の国とは異なり、米国のリデンプションセンターのオペレーターには制約がない。あると言えば自分の予算との相談と、どんな景品を出すかのイマジネーションくらいなもの。大がかりなオペレーターは、テレビ、ステレオなどの豪華景品や、車を出しているケースさえある。IAAPAショーでは、ランボルギーニを景品としているところはどこもなかったが、ぬいぐるみはあちこちで見られた。最も人気がある景品は全て、スポーツを何らかの形でテーマにしたもので、小さいバスケットボールやフットボール、スポーツ交換カード、キーホルダーなど数え切れない程の品物にプロスポーツのロゴが入り、かなり多数のブースで見受けられた。これなども全て、リデンプションがテーマパーク産業全般に与える重要性を認識しているIAAPAの実行委員会にとってはよいニュースだ。

前出の殆どの企業がIAAPAのサポートと援助を誉めちぎっていた。全メーカーがはっきりと述べていたのは、IAAPAショーが自分たちにとって非常に重要なショーであること。

日本では営業禁止のリデンプションゲーム。欧米での人気はますます高まり、場内では実に様々な製品が並べられた







例えばAMOAやACMEショーとの違いを聞くと、率直で批判的な答えが返ってきた。

「AMOAショーで何が起きたかを見れば分かる。リデンプションはショーの大部分を占めていたのに、AMOA側がその重要性を認めたがらなかった」と、あるオペレーターから。AMOAとリデンプション業界とのコミュニケーションのまずさや協力不足についての不満も聞かれた。一方、AAMAのリデンプションビジネスに対するアプローチを誉めるメーカーも数社あった。あるメーカーは「いつもAAMAからはかなりサポートをしてもらってるので、ACMEに出展する際は、AMOAショーの時のような問題はない。勿論、AMOAへの出展を取り止めるという訳ではないが」と語っていた。リデンプションメーカーにとっては、今後ACME、IAAPA、そして年々盛大になるファンエキスポが大切な3大ショーとなりそうだ。

相次ぐ業務提携でシミュレーション開発にも拍車がかかる

リデンプションメーカーのカラフルなボールや標的などに対して、シミュレーション機器メーカーの方は面白いプレゼンテーションを見せてくれた。ヒューズ・リディフュージョン社はブースに豪華な白いカーペットを敷き、シミュレーター「ベンチュラー」を配置した。他のシミュレーション機器メーカーのブースも賑わってはいたが、同社のブースには、絶えずこの14人乗りシミュレーションを体験しようとする人々で長蛇の列ができていた。思う存分体験できなかった人のために、マウンテンデュー（炭酸飲料水の商標名）の広告で飾られたもう1台の「ベンチュラー」が屋外にも設置された。

ヒューズ社のブースに長蛇の列ができたとすると、アイワークス社の方は黒山の人だかりだったと表現できよう。関心の的は「バーチャルアドベン

チャー」の世界デビュー。アイワークス社は軍需産業のシミュレーターメーカー、エバンス&サザーランド社のフライトシミュレーション技術の専門知識を利用し、同社とチームを組んで3Dのスペースアドベンチャーを発表した。会期中を通じて、このライドを試そうとする長い長い列ができ、活況を呈した。また、アイワークス社はシムグラフィックス・エンジニアリング社ともジョイントベンチャーを締結し、バクター・パフォーマーを開発しているが、これは、最先端のコンピュータアニメと実物の俳優とをリアルタイムで結合させるインタラクティブ製品だ。

ナムコとマジックエッジ社との最近の業務提携により、ビデオゲームの今後が業界内でも推測されているが、IAAPAに出席した人々はこの動きを垣間見ることができた。マジックエッジ社のブースでは、シミュレーター「ホーネット—1」をディスプレイ。F1—18ホーネット戦闘機のコクピットのような形をしたこのライドは、空中戦のスリルをプレイヤーに味わせてくれる。プレイヤーが敵機を避けるのに合わせて、シミュレーターも回転、旋回する。ソフトはナムコが設計。どことなく「エアーコンバット」に類似している。だが、マジックエッジ社のマイケル・チャン社長は、『ホーネット—1』向けにするために、プログラムはナムコが完全に書き換えた」と述べている。

ナムコとマジックエッジ社との提携の中には、この春、カリフォルニア州マウンテン・ビューにオープンするエンターテイメントセンターの共同運営も含まれている。日本ではこの秋にも、オープンする計画が持ち上がっている。カリフォルニア州のロケーションの規模は1万2000平方フィート。明確なテーマに基づき、マジックエッジ社のフライトシミュレーターが多数設置され、プレイヤー同士で対戦できるようネットワークも可能だ。運営に当たっては、最初の2年間をマジックエッジ社が運営、その後はナムコが引き継ぐことになっている。

シミュレーションシアター業界で、もう1社欠かすことのできないのは、オムニ・フィルムズ・インターナショナル社だ。同社のモーションシアターは、スクリーンのアクションと連動したシートが特徴だが、この臨場感は絶賛された。同社のモーションシミュレーションシステム「ジェミニ」がディスプレイされ、ここでも、特に最後の2日間は長蛇の列ができた。

こうしたシミュレーターは、今後の流れだろうか。「いや、既に始まっている」とは、オムニ社のスポークスマンのコメント。同社は最近、ブラジル、トルコ、及びフロリダのマイアミにモーションシアターを設置、またマレーシア政府とは、この新型プラネタリウム向けのドキュメンタリー映画を製作することで契約を交わしたばかりだ。



AAMAの共同ブースではコナミの「ラン&ガン」も見られた

今年はアーケード、パークともに日本企業の参加が増加

先にも述べたが、日本の業務用機器メーカーの殆どは（米国の子会社を通じて）ウェストホールにブースを構えた。サウスホールにはデータイースト1社のみ出展。先頃のAMOAショーでデビューした同社の最新ピンボール機「テールズ・フロム・ザ・クリプト」が見られた。また、それとともに、「コズモギャング」を始めとした多数のリデンプションスタイルのゲームもあり、かなりの注目を浴びていた。ビデオアクションゲームの「ナイトスラッシャー」も「ホップ・ア・ティックタック・トー」の隣に展示された。同社の代表は、このショー、特に「コズモギャング」に対する反応には非常に満足していると語っていた。

今年は、多数の日本企業がIAAPAショーに出展したが、長年に亘って日本国内や国際的なテーマパークショーの欠かせない顔となっているのが、トーゴ・インターナショナルだ。このローラーコースターのメーカーは、サ





シネ社の「インディビジュアル・モーションシート」



インクレディブル・テクノロジーズ社ブース➔





ウスホールの中でもとりわけ大々的なブースを構えたが、出展企業の中には、トーゴに割り当てられたスペースの広さをやっかんでいたという話も耳にした。ローラーコースターの模型と乗り物が設置されている会場にトーゴ・ジャパンの山田數夫社長の姿があった。トーゴは米国市場で厳しいスタートを切ったが、持ち直したようで、経営陣も、ショーは非常にうまく行ったとコメントしてくれた。

本誌の読者は業務用機器メーカーのことはよく知っているだろうが、あまり馴染みのない企業名も何社かあった。千代田、ASKプランニングセンター、ザ・ワークス社などは、テーマパーク用の機械をつくっているのではなく、テーマパーク自体の開発会社だ。テーマパークや機器の設計／企画は、ますます複雑になってきており、これが特殊なサービスの必要性をもたらしている。日本では千代田が、多数のテーマパークのオーナーやデベロッパーのコンサルタントとして活躍している。その中でも有名なのが、長崎のハウステンボス。そこでは、「ノアシアター」「セイルユニバース」「クリスタルドリーム」の3つのアトラクションの設計を同社が手掛けた。同社は基本的な技術設計だけでなく、細部に亘る設計も行なっている。他にも、91年12月にオープンした、東京近郊の多摩市にある日本初の屋内テーマパーク、サンリオピューロランドも同社の設計だ。

また、テーマパークに加えて、同社は88年4月から10月までの183日間に亘って開催された奈良のシルクロード博のスペシャルイベントや、NHKエンタープライズとともに、群馬県の笠懸岩宿文化資料館も設計している。この資料館は石器時代の遺物が出土した遺跡の近くに建っている。

社名はすぐに認識できないだろうが、非常に大規模なプロジェクトに関わっているのがASKプランニングセンターだ。同社は主に、住宅開発やショッピングモールのプロジェクトに経験が深いが、最近はレジャー産業にも進出し、瀬戸内海、淡路島のミニリゾート地にある地層館を建設した。

一方、ザ・ワークス社は日本企業ではないが、日本の大手企業向けに様々なパークやアトラクションを設計している。例えば、パイオニア・プロダクト・ディベロップメント・グループに対し、ビデオや製品の開発を行なっている。また同じ会社の他部門（パイオニア・ニューメディア・テクノロジー社の前身で現パイオニア・レーザー・エンターテイメント）には、シカゴ近郊のガーニー・ミルズ・モールにあるカラオケボックス「スター・ファクトリー」のコンセプトデザインを提供。日本では、他にも丹青社をクライアントとし、神戸にあるレストランや、東京ガス科学館の「未来都市」の設計に関わり、また東急エージェンシーにはUCCスターポート2045プロジェクトのサポートを提供した。同プロジェクトは、ショースキャン・ダイナミック・モーション・シミュレーターと2種類のテーマレストランをメインとしたハイテクエンターテイメントセンターで、東京の渋谷に建設されている。

また、最近完成したばかりのプロジェクトが「アドベンチャー・ラグーン」だ。ザ・アイワークス社は、近畿日本鉄道所有の志摩スペイン村の一部となっている数百万ドル規模のプロジェクトのコンセプトデザイン・企画・キャラクターとストーリーの開発・制服のデザイン・作曲・プロジェクトの企画・内部のアートなどに携わった。以上の3社はIAAPAにも出席し、テーマパークオーナーに、設計や設置に関するアドバイスを提供していた。

モーションシミュレーターやVR機器に加え、アニマトロニック・エンターテイメントを提供した企業も数多く見られた。サウスホールでは、クリエイティブ・エンジニアリング社のブースが、全体で最も人気のあるブースの一つだった。ここでは、同社のアニマトロニック・シアター「ニュー・ロッ

ク・アフェアー・エクスプロージョン」が大評判だった。アニマトロニック・シアターとは、平たく表現すれば、世界で最も進歩したジュークボックスだ。それにカラーライトと3つの回転ステージを加え、凝ったステージでは可愛い動物たちが歌を口ずさみ、音楽に合わせてダンスをし、様々な表情をするというもの。例えば映画「アラジン」の挿入歌の「ホールニューワールド」を選ぶと、ステージが暗くなりカーテンが上がると、3匹のアニマトロニック人形、熊のビリー・ボブ、ねずみのミッツィ・モツアレラ、そしてゴリラのファッツ・ジェロニモが寸劇や短い歌を披露し、その後でお客さんの選んだ歌を歌う。このショーは、両親に連れられた子供たちに驚く程、大人気だったが、ショーが始まるのを待つ大人の姿も少なからず見られた。

バンジー観覧車、大型アトラクションも大盛況

屋外の出展エリアは先述した通り、屋内に収容しきれないアトラクションや、11月下旬の比較的澄んだロサンゼルスの空の下でなければ楽しめないようなアトラクションをメインとしていた。この中で最も人目を引いたのが、ファン・バウンサーズだ。バンジージャンプのバリエーションで、観客は、バンジージャンプのロープのようなコードに結び付けられた椅子にくくり付けられ、クレーンから吊される。およそ20フィートの高さにまで上げられた後、コードの張りが突然増し、おそらく60フィートの高さにまでバウンドするだろうか。それから数秒間、ロープが引くたびにフリーフォールの状態になる。3つの引きが2〜3サイクル繰り返され、それから逆バンジー宇宙遊泳マシンは地上へと戻って来る。このアトラクションのメーカーである英国を拠点としたファンファクトリー社は、空気で膨らむ相撲スーツも出展していた。

空中で競っていたのがイタリアのメーカー、プレストン・アミューズメント社の「ジャイアントホイール」と「トップスピン」だ。前者のフェリス観覧車は6人乗り・24台のモービル式で、112フィートもの高さがある。その隣が「トップスピン」だ。同機はイタリアのソリヤーニ&モーゼル社の36人乗りで、兄貴格の「ジャイアントホイール」より小さくて早いループを描く。

屋外のアトラクションとしては、他にも前出のナムコの「ドリフトキング」、ヒューズ社の「ベンチュラー」、米国企業、ペンタワール社の「ペンタワール」(ライダーは360度の動きで別々の方向にスピンをする3つのリングに各々くくりつけられる)があり、レーザートロン社(前出のレーザートロン社とは別会社)は自社のレーザーガンゲーム機器を出展していた。偶然にもコンベンションホール内には、「ペンタワール」に類似した機器を出展した会社が多く、例えばエアロトリム社やオーボトロン社などがそうであった。

成功裡に閉幕したIAAPA'93。来年度への期待は高い

第75回IAAPAショーは、殆どの人にとって大成功を収めた。話を聞いた業務用機器やVRビジネス関係の大多数がこのイベントのビジネス的側面を歓迎していた。業務用機器関係者の一部で意見が一致していたのは、会場でのセールスというよりは、ネットワークづくりのためのショーの意味合いが大きかった点だ。話を聞いたビデオ関連の出展企業は全て、「ショーでは素晴らしいコンタクトができたし、冬も終わりに近い。来年の2〜3月頃のAMパーク業界の購入シーズンへのとっかかりができた」と期待を露にしていた。

日本の一部のメーカーにとっては、IAAPAはあまり馴染みのない領域だったが、コメントの殆どが前向きだった。ナムコの中村雅哉社長はショーの結果に「満足」していると語り、トーゴの山田社長も「非常にうまく行った」と述べていた。セガ社が土壇場で出展を取り止めたことは、会期中を通じて日米双方のメーカーの話題に頻繁に上っていたが、理由はともかく、セガ社は絶好のチャンスを逃したと言える。多くの企業にとってプラスとなったのは、ショーが毎年、この国の違った場所で開催される点だ。大手企業なら毎年各地に赴いて出展できるが、小企業にはそうした贅沢は許されない。こうして、去年(93年)はカルフォルニア州とウエストコースト側の小規模企業が出展する機会を持つことができたが、今年(94年)の開催地はマイアミであるので、その時は南東部の企業に出展のチャンスがある。そして、勿論、ある人が言っていたように、ショーでは多数の来場者が、思うままの製品を購入できたようだ。

だが、一部の出展に対しては反応がまちまちだった。例えば、VRとシミ

ユレーションシアターは多くの人々の心を捉え、アイワークス社やオムニ・フィルムズ社のような企業は勿論として、VOR社やアルタネート・ワールド・テクノロジーズ社などのブースにも長い列ができた。だが、一部の出展企業のリアクションが非常に面白かった。「何も夢中になるようなものはない」とは、ある英国の関係者が述べた印象。「ここにあるVRシミュレーション機器は全てこれまでの他のショーでも見たことがある」と言うのだ。事実、シミュレーションの多く、そしてソフトの一部（ムッゴ・アドベンチャー・シリーズなど）は少なくとも日本では、かなり前から目にしている。オペレーターのリアクションに関して言えば、大勢がシミュレーションマシンやVR機器に付けられた値札にいささか慎重さを見せていたが、コンセプトに対しては正真正銘、歓迎していた。テクノロジーの素晴らしさはさることながら、今後はソフトがさらに壮観なスケールになるのでは、と感じる人が殆どだった。

　VRテクノロジーはかなりの注目の的ではあったが、実際には、ローテクやシンプル、ベーシックがこのショーの核であることを忘れてはならない。例えば、AMショーやAMOAショーなど、他の展示会で人気を博した「ギャラクシアン^3」や「バーチャーファイター」などといった新製品は、プレイするのに5分とは待たなかった。

　AMパークは恐らく、アーケードやFEC以上に楽しさを強く押し出している。AMパークがローラーコースターや、手の込んだシアター、その他大がかりなアトラクションのホームベースであることは周知の通りだが、パークのあちこちに並ぶ売店やその商品も、財源であると同時に、パークに息吹を与えている。米国業務用機器トレードジャーナルの最新号に掲載されたある記事の中で、「AM業界はビデオゲームやハイテクだけを意味するのではない。AMパークもその仲間だ」という主張文があった。

　会場内を歩き回ると、買物に来た大人向けだけでなく、一緒に参加した子供も取り込んだショーであることが容易に見て取れる。無論、ビデオゲームなどが人目に付かないという訳ではないが、リデンプションやカーニバルタイプのゲームが特に子供たちから注目を集めていた。これは恐らく、AM市場に於けるFECの存在がますます大きくなっていることを反映していると思われる。その上、結局のところ、AMパークのメインとなる顧客が子供たちであるというのが事実だからだろう。

　一般的にショーのムードは前向きだった。ユーロディズニーの問題が業界に少しばかり芳しくない陰を投げてはいるが、世界経済が低迷する中でも、当市場は健全さを持続している。実際、話を聞いたある来場者が次のようにコメントしていた。

　「矛盾に聞こえるかも知れないが、リセッションが当業界によい影響を与えているのかも知れない。使うお金が沢山あれば、余分な小銭をゲーム機に投じるのではなく、恐らく、株か何かを買うだろうから」と。

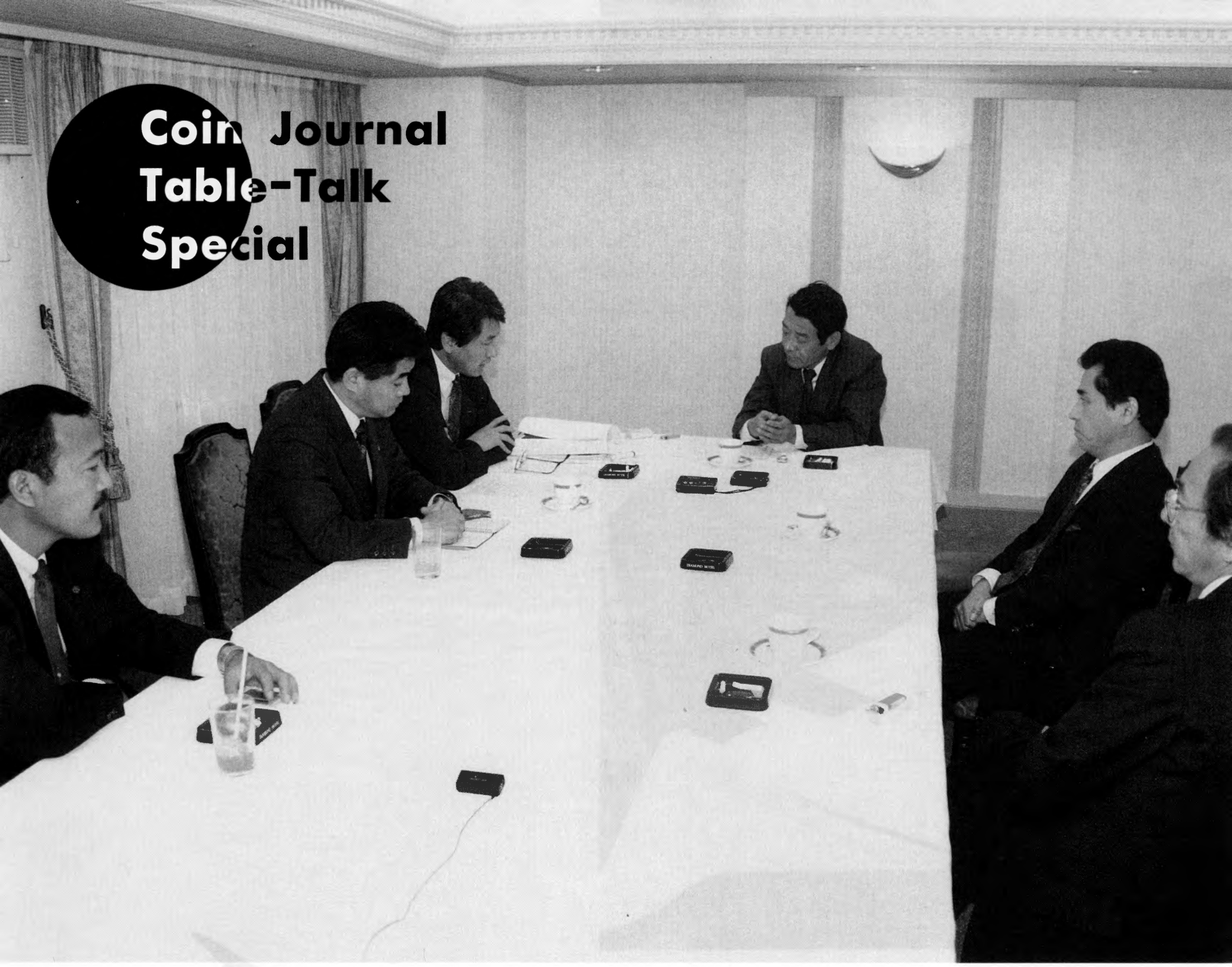




コンベンションセンター駐車場の一角に設営された屋外展示場。ここには観覧車やバンパーボート、ウォータースライダーなどが展示された







新年号 特別企画

'94新春座談会

'93年の総括と'94年の展望



未曾有の景気低迷を迎えた平成不況は、政府の経済対策や日銀の公定歩合引下げを以てしても好転には結び付かなかった。２年前、翳りを見せ始めていたとはいえまだまだ対岸の火事といった感の強かったＡＭ業界にも、年後半から急激な下降が現われるなど不安な要素を孕んだ雲は現在も見え隠れしている。

このような波瀾含みの背景の中、93年の業界の実情や展開を顧みながら、94年に向けての対応や展望を、各社のトップ及び第一線で陣頭指揮に当たっている幹部の方々を迎え、多岐に亘るテーマについてお話し頂いた。

'94年は更なる変貌を遂げる第2フェーズ
量的拡大よりも質的充実を重視

―― 皆様、明けましておめでとうございます。毎年、恒例となったこの「新春座談会」では、業界の最前線で活躍されている方々に〝昨年の総括と今年の展望〟を伺っていますが、昨年93年度は、91年～92年度の急激な高成長期と比較すると、かなり異なった年ではなかったと考えております。早速、昨年のロケーション業況からお聞かせ下さい。



出席者（50音順）

◆ **大植　正道** 氏
㈱タイトー　専務取締役

◆ **小形　武徳** 氏
㈱セガ・エンタープライゼス　専務取締役

◆ **熊谷　俊範** 氏
㈱エイブルコーポレーション　代表取締役

◆ **猿川　昭義** 氏
㈱ナムコ　常務取締役

◆ **曽我　栄蔵** 氏
㈱サンセイブ・エンターテイメント　代表取締役

司会・小林　一郎（本誌）

曽我（サンセイブ・エンターテイメント）　5月の連休を境に、冷夏・悪天候の8月、9月と続き、10月、11月もお客の動きが止まったままでしたので、軒並み昨年対比20％～30％のダウンとなりました。この商売を25年間続けてきましたが、想像を絶する落ち込みですね。

大植（タイトー）　確かに、5月以降は急激にブレーキが掛かってしまいました。当社では、既存店の落ち込みを新規店がカバーしたという感じであり、スクラップとビルドのバランスがズレてきています。アイテム別に見ると、ビデオゲームなど旧来あるものよりもクレーン機の落ち込みが激しい。一昨年、クレーン機の比率が上がった分、逆に元に戻ったということでしょうか。また、固定客よりも、OLや女子学生などの変動客（通りすがりの客）を相当数拾っていたのが、振り向かれ

にくくなってしまったようです。
――スクラップ&ビルドの割合はどのくらいでしょうか。

大植　スピードは落ちていますが、昨年1年間で大小120店舗位をオープンしています。勿論、200店舗前後を閉鎖していますが…。

小形（セガ・エンタープライゼス）当社の現状も、昨対の伸びがそのままそっくり影響を受け、元の水準に戻ったという感じです。その要因としては皆さんが仰った通りであり、世間の不景気風による消費の低迷が100円玉ビジネスまでに影響を来す状況になってしまった。また、本来、書き入れ時である夏期が冷夏となり追い打ちを掛けてしまった訳ですね。

　全体のボリュームから見れば、各社共に大きなダウンはないと思いますが、既存店の落ち込みは20%前後に及んでいること、その要因として、プライズマシンやメダルゲームが足を引っ張ったということも事実でしょう。ただし、当社の扱っている全国のプライズマシンの今日現在の平均インカムは1台当たり約1万1000円、景品代を引いたネットで約7500～7600円です。ある意味、これは正常な数値ではないでしょうか。

　メダルゲームについては、ここ数年、大型機の新製品開発がなかったことが大きな要因になっていたと思われます。更に、ビデオゲームについては画面の映像を見ながらジョイスティックで遊ぶことに飽きられてきた兆しがあり、先端技術を応用した製品や複数のプレイヤーがインタラクティブ（双方向）的に遊べるものなどにユーザーの目が向いてきています。これらをクリアすることが今後の最重要項目でしょう。

猿川（ナムコ）㈶余暇開発センターの資料を見ると、AM施設は一昨年には18%伸びたようです。一昨年の今頃は、少しキツイが2桁位の伸びはあるかなと踏んでいたのですが、予想以上に昨年は厳しかったですね。ただ、これからお話しに出てくると思いますが、私も中長期的にはまだまだ伸びていくと考えています。当社の業態別には、SC関連ロケが対前年比10%と比較的下がり方が少なく、路面店では、やはり平均20～30%のダウンとなっています。

　機種別には、やはりクレーン機の落ち込みが激しいもののインカム的には店内でトップクラスですので、例えば、5台設置していた所を1～2台に間引いたりしてカバーしています。メダル機については、SCなどの子供用が意外に伸びています。スクラップ&ビルドに関しては、昨年1年間で約40店舗をオープンしました。スクラップはシングルロケが多かったですね。

熊谷（エイブルコーポレーション）業界全体を見ますと、やはり今期は贅肉が付いた分をスリム化する、見直しのための1年になるのではないでしょうか。また、昨年は〝情報不況〟の年だったように感じます。あらゆるメディアが、世間は不景気だという情報を流したため、これに煽られた関係のない消費者までもが守りに入ってしまったのでは…。情報がこれほど氾濫していなければ、「贅沢なことはやめてゲームでもしておこう」という形になった筈なのです。運悪く、台風や雨などの悪天候にも影響されましたが…。



㈱タイトー　大植 正道 専務取締役



㈱セガ・エンタープライゼス　小形 武徳 専務取締役

曽我　プライズものやメダルゲームが落ち込んだ以外は、そこそこの売上げをキープしていました。つまり、ヤングアダルト層を狙った一見客用の製品が減少したのです。逆に、子供を対象にしたロケでは売上げが上がっている所もあります。

大植　最近は、やりたい製品を待っている間でも他の製品には目もくれません。よって、1台当たりの製品に対する稼働率は高いのですが、そこから派生する相乗率は低くなっているのです。また、プライズものが悪いといっても、売上げの占める割合から見ればやはりウェートは高いですね。

猿川　メダルゲームについても、固定客を掴んでいるロケは落ち込みは低く、一見客が多い郊外型ロケなどへの影響は大でした。また、女性客も減少しており、今後は「女性客にも遊べる」製品ではなく、「女性客が遊べる」製品を登場させるべきですね。

大植　以前のロケ展開で最も特徴的なことは、法や条例以外の外的要因、つまり土地代が高過ぎる、場所がないといった面で規制された部分が多かったのですが、これがなくなったことにより1カ所集中型になり、マーケットサイズに対する過剰出店という現象が起きてきていますね。言葉では〝差別化〟といっていますが、製品入荷が多少、早いか遅いかの差でしかないのです。つまり、外的要因によってお互いの首を締め合っているのは否めない事実だと思います。

熊谷　これまでは生めや増やせやの時代でしたから、ある意味では仕方ないですね。今期からは育てる時代にしていかないと…。

大植　そういう意味では、出店に関しては昨年もバブルが続きましたね。

従来型AM施設「飽食状態」に

小形　「企業30年説」などといわれますが、当業界も30数年を経過し、従来型のAM施設は〝飽食状態〟となり、飽きられ始めているとは思います。ただし、これは我々からの見方であって違う角度から見れば、まだまだ面白い遊空間演出ができるという発想も出てきています。ただ、従来店舗に見られる機械の並べ替えだけでは弱いため、画期的商品の創造と最先端技術を応用したインタラクティブ製品が必要となってきます。先のAMショーに出展されたナムコさんや当社の製品にはこれらを具現化したものもあり、ここ数年内に登場する可能性がある。それらをエンターテイメント的な位置付けで使用することにより、新たな市場形成ができる筈です。背景はどうあれ、現在の5000～5500億円といわれる土壌は無くならずに、ここにオンされる第2フェーズの局面が充分考えられる〝踊り場の状況〟になってきたといえるのです。

――そういったものが現在、芽吹いていると…。

猿川　私もそう思います。来期以降は、CGを使用した製品が当業界の追い風になってくるでしょう。新規参入してきた松下電器産業やソニーなども含めて技術革新やインパクトを与え、更にはインタラクティブ製品などの登場があれば、AM業界の業態も変わってく

る可能性もあり、私は中長期的には先が明るいと見ています。この業界にビデオゲームが登場した時にマーケットが拡がった、あれ程のインパクトがあるかどうかは別にしても、ここ1～2年で技術革新が行なわれ、業界の潤滑剤になると思います。ただ、多くの新規参入企業もあり競争は激しくなることが予測されますが、オペレーターの方に良い意味で還元されるでしょうから、マーケット自体は確実に拡がっていくでしょうね。

曽我　パチンコ業界ではヒットマシンを3カ月で入れ替えているように、その位でお客にも差し引き損していることが分かってしまうのです。AM業界では、特にプライズマシンについては飽きられないように気を付けていかないと…。



㈱エイブルコーポレーション　熊谷 俊範 代表取締役

熊谷　技術革新は良いのですが、ソニーや松下電器産業などが500万円や1000万円といった高価な新製品を開発し、これらを入れないとお客が来ない状況になった場合、お客は来るけど支払いが追いつかないというような心配もありますね。既存のAMメーカーさんであれば、ターゲットプライスは分かりますが、新規参入組は…。

小形　関連しますが、今後はメーカーとしてオペレーターと同様のコンセプトでロケ運営を行なうことは考え直さなければならないでしょう。ですから、オペレーターはオペレーターの持ち分のビジネスを進めていき、メーカーはメーカー的な視野に立ったロケ展開を進めざるを得ない時代がやってくるように思えます。当社を例に挙げれば、今年「ハイテクミニテーマパーク」を立ち上げ、これがビジネスとして構築できる状況になれば、既存ロケを全国のオペレーターに肩代わりをしてもらうことも検討しています。

　また、新技術を用いた新製品開発にコストが掛かることは周知の通りですが、やはり使用した機械の残存価値を如何にして吸収するかを再考する必要があります。こういった意味では、東南アジアや中国のように未開発地域をメーカーが開発していき、下取りした機械を流すなど好回転を効かしていくことが課題となってきます。

大植　メーカーはメーカーのひとつの切り口として、ハイテク製品でインパクトを与えるというお話しでしたが、オペレーターさんもこういった製品をこなせられるようなオペレーションを抜本的に考えないといけない局面を迎えているのではないでしょうか。これまでのものを延長したり、付け足したりするだけでは対処が難しく、そういう意味では、ハイテク製品を受け入れられる素地を運営テクニックとして磨いていかないといけないと思います。

　というのも、先頃Jリーグのワールドカップ大会が開催されましたが、これだけで店からお客がいなくなりました。消費者も時間だけは余っていますから、必ず何処かには行くのです。つまり、従来の態勢を変え、全く違うスタンスからそれらの人達を集められるようなオペレーション技術を兼備することが必要になってくるでしょう。

曽我　昨年を振り返ってみると、新規出店が多かったため資金はそちらに集中し、既存店への投資は少なかった。この1年間は、お客が入っていたので無理して機械の入れ替えをしなくても…という油断や甘えも確かにありまし

たね。ですから、5年前に戻ったと考え、真剣に取り組めば来期には2桁成長するでしょう（笑）。

海外展開の可能性とその難しさ

――昨年の座談会で、ハード面については〝32ビット機器〟や〝VR（バーチャル・リアリティー）〟がキーワードになるというお話しでしたが、昨年は新しい動きが見られましたか？

猿川　ハードについていえば、CGを利用した製品が急増しましたね。近い将来には、大半の製品がこのように2D画面から3D画面に変わっていくのでは…。



㈱ナムコ　猿川 昭義 常務取締役

小形　当業界からも上場・店頭公開企業が多く出ていますが、機器販売の上期決算を各社（セガ社、ナムコ、タイトー、カプコン、コナミ、ジャレコ、テクモ）合計で見ると、悪い悪いといいつつも昨年対比で約8％しか減少していません。この数字は、ピーク時で約1600億円といわれていましたが、海外売上げは殆ど変わっておらず、国内販売が影響を来している状態でした。内容を調べますと、新規参入業者、または力のあるオペレーターが購入する額よりも、既存オペレーターの購入額の方が落ち込んでいるのです。つまり、オペレーターの方々に自助努力の度合いの格差がついてきているということがいえると思います。

また、機器開発に於いても、業務用機器と家庭用機器の差は、キャラクターが変わっているだけ、少し動きが速いというだけでこれまで引っ張ってきましたが、今やモニターに出る普通の映像だけではユーザーは満足しないということが「AMショー」の反響からも分かると思います。時代の変化と、人々の価値観が変わってきたことがポイントであり、これらに対応していけばまだまだ伸びていく要素はあるのです。何故なら、新製品の売上げだけではなく、中古機の販売もビジネスとして捉えられる時代を迎えているからです。今後は、国内だけではなく海外にも進出するくらいの気迫が必要なのではないでしょうか。当社の取り引き業者の中にも、中国に中古機械を運び、充分な売上げを挙げているところがあります。

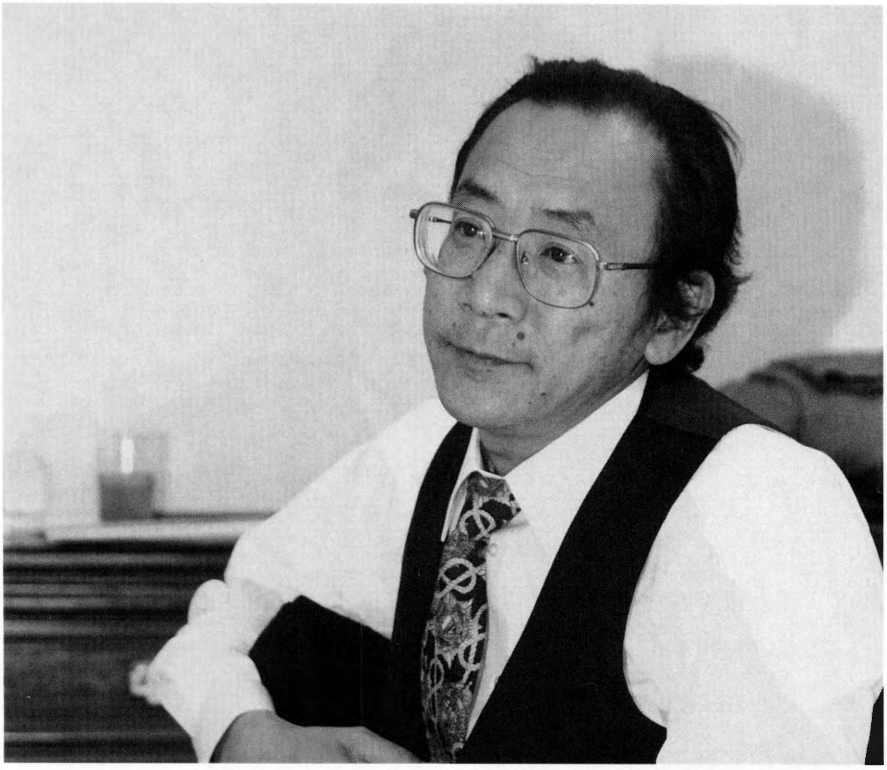
猿川　そうですね。今年すぐという訳にはいきませんが、これからはワールドワイドに伸びていくと思います。中長期的に見れば、技術革新や規制緩和があるかもしれませんし…。

大植　私は、海外への中古機販売については、一部分野以外ではかなり困難だと思います。現在では、世界中の情報が一巡化されている上、機械の寿命も短くなり、向こうの方が新製品に敏感ということもあります。これまでの様に単純に2次マーケット、3次マーケットとして海外を捉えていけるかどうか…。また、マーケットが広く、日本のように手が付けられていないというメリットはあっても、掛けるコスト原価（人件費は別にして、機械の投資コストを見た場合）は、国によって多少の違いはありますが、国内も海外も変わらなくなってきているように感じます。

小形　それは、中古機を〝アズ・イズ〟で持っていこうとする場合があるから

だと思いますよ。ゲームのソフトは、その国々に入れば新製品となりますが、やはり〝ライクニュー〟程度までは手を加えた方が良いでしょうね。ただし、PCBについてはコピー問題などがあり、勿論、先程の地域ではビジネスとして考えられません。

また、先端技術を採り入れた製品を持っていっても、高度な遊び方が要求されますから却ってインカムが上がらないのです。ですから、昔の「アウトラン」のような大型機械が最適ですね。



㈱サンセイブ・エンターテイメント　曽我 栄蔵 代表取締役

猿川 東南アジアのマーケットは、じっくりと時間を掛ければ徐々に日本と同様の市場に成長すると思います。

熊谷 私は3年前の座談会で、「全世界の人々は当業界の見込み客です」とお話ししたことがありますが、その時点では大型体感機や中古機も含め好調に売れていました。ところが、我々の取り引きしている東南アジアや南米の国々では最近、「もう古い製品はいらない。新製品でないとお客が入らない」という反応を見せています。それは、3～4年も前からこういうことをやっていたからだと思います。

小形 当社の月度ベースで見た中古機販売台数は現在、２００～３００台。7～8年前の体感機が主軸ですが、あればあるだけ出ていく状況です。これにより、(国や地域によって多少異なりますが)、豊かになっている国は年々増えてきている傾向にあるといえます。また、東南アジアにしてもピンからキリまであり、例えば、台湾や香港、シンガポールなどは比較的生活レベルの高い地域だといえ、今更これらの国々に中古機を持っていっても駄目でしょう。しかし、インドネシアやマレーシア、ベトナムまたは、13億人を抱える中国や東欧州市場などターゲットになりうる未開拓地域はいくらでもあるのです。ですから現在、当社の中古製品に関しては積極的に下取っています。ただ、他社製品についてはメンテナンスやアフターフォローなど負いきれない部分があるためお断りしていますが…。

猿川 3～4年前に通信機能などを搭載した体感機が次々と登場してきた時、まず心配したのは下取りが大変だろうということでした。そのため、ソフト交換という考え方が生まれたのです。

小形 ただ、ソフト交換もコピー業者のいい餌食になってしまいましたからね。

大植 先程の国々を見ると、特に電気事情が悪いんですよね。〝アズ・イズ〟で持っていったとしても、メンテナンス以前に生活基盤や社会体制の問題もあり、そう簡単にはいかないのでは…。一部については、きちんとした施設や建物があるとは思うのですが、それ以上に普及するかということになると、経済環境や国情に遮られて難しいかと思います。

小形 各社各様の見方があると思いますが、現在、１００万円で売っている新品の機械を1ゲーム10円でプレイしている国に持っていっても勿論、儲かる筈がありません。まず、商売として儲かるようにするにはどうすればよいのかを考える必要があるのでは…。

曽我 我々が、最初は米国から中古の機械を買って商売を始めた時のようにすれば、そのうち新製品を購入する力がついてくるでしょう。

小形　そうです。当時、日本には機械がありませんでしたから、米国の中古機を持ち込んで細々と収益を挙げ、今の企業体質の基盤を作っていった訳ですから。

熊谷　販売する側から見れば、中古機を海外業者に販売するということは何年も前から行なっていましたが、ここにきてこれほど見直されるとは…。

小形　確かに、当時は機械を販売するだけというビジネスも成立しましたが、現在は経営ノウハウや運営管理、スタッフ養成などの指導を主体にしており、機械に関しては道具のひとつという感覚ですね。

熊谷　そうですね。私達は当時、欲しいという海外の業者に売っていただけですが、やはり、このままでは長続きしないと考えていました。これからはメーカーの方々に、機械の販売と同時にノウハウを提供して、市場を形成して頂きたいですね。



小林 一郎（本誌）

商社や不動産会社が本格参入 業界の活性化と共に激戦の前ぶれ

――そのほか、業界外からの新規参入なども本格化してきたと聞きますが…。

小形　画期的ともいえることですが、一昔前は目にも止めなかった商社や不動産会社などが、コインオプビジネス展開に本腰を入れて乗り出してきており、海外に拠点を築き始めています。まだ現在は、いろはの〝い〟を覚えている段階ですが、彼らは想像を遥かに超える『デベロップメント効果』を狙っているのです。多分、これを日本でも展開する時代がくると思います。

曽我　日本で行なっていることが、世界的に認められるようになった年でもある訳ですね。

――　昨年のお話しでは、益々、女性客をターゲットにした施設内容になってくるだろうということでしたが、これについては如何ですか。

曽我　新規店舗についても、既存ロケのリニューアルについても、昨年は特に女性客を意識したものが多かったですね。清潔感のある内外装にしても、女性スタッフの増員にしても女性客を取り込もうとした結果であり、これまで以上に定着しています。

大植　接客テクニックも向上しましたね。大手メーカーの新規ロケに限らず、既存の中小ロケでも意識している所が増えていますので、相当レベルアップしていますよ。

小形　見方を変えれば、接客しなければいけない機械というのも増えていますね。

――　反面、浮動層が離れていっている傾向はありますか。また、今後の見通しとしては？

曽我　景気低迷で、これまで5回行なっていたものが3回に減ったとか、また、競合店が増えたことで顧客が散ったことは確かです。ただ、それにも拘らずトータルで〝横這い〟〝微増〟ということはまだまだ希望が持てるビジネスといえるでしょう。

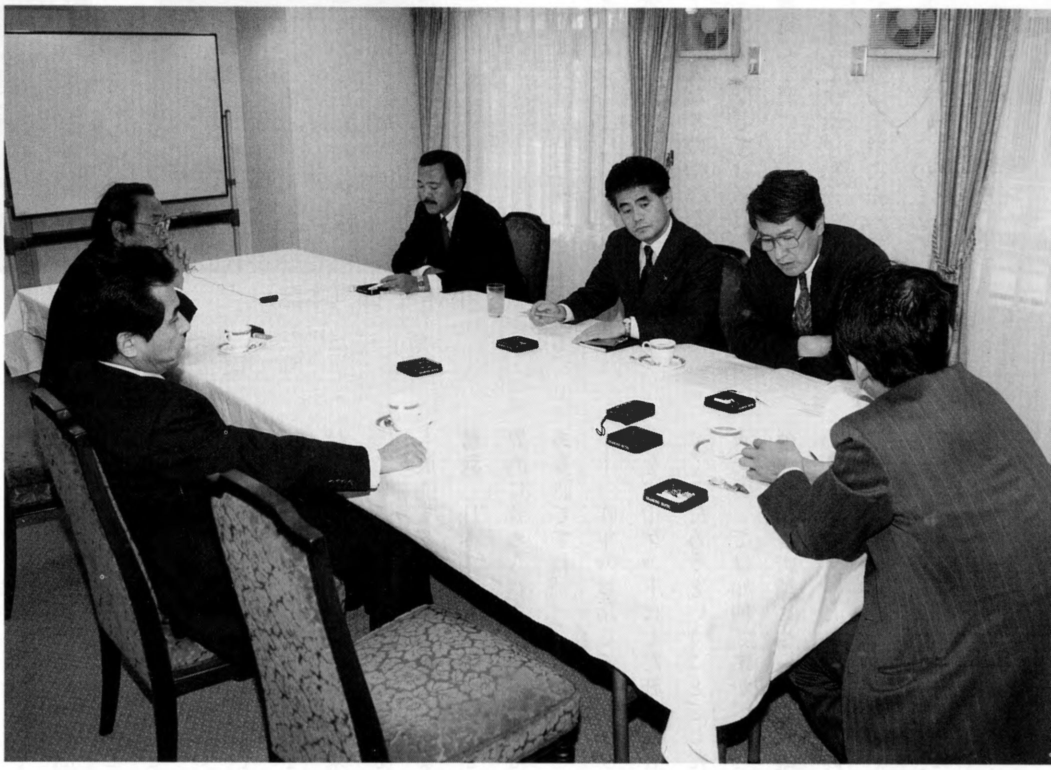
熊谷　私の昨年の総括としては、不況や悪天候、Jリーグ人気などによってパワーダウンしましたが、これだけ条

件が悪かったにも拘らず横這い程度で済んでいるというのは、各社さんの真剣な取り組みがあったからこそと思っています。

小形　当社の機器販売の面から見ると、91年で24～25％、92年には30数％という勢いで伸びました。これが、93年(上半期)国内販売ではマイナス8％という結果でしたが、海外販売で充分カバーできました。これは国内に於いては市況がどうというよりも、定番商品に甘えてしまい新技術が生み出せなかったことに元凶があったように感じます。しかし、今年度には、その驕りを克服するような先端技術を導入した新しい切り口の製品を提供できるだろうと考えています。

猿川　今後のロケーション展開については、昨年、内外装に費用を掛け過ぎたこともあり、現在はシンプルで清潔なロケ展開を進めています。業界全体ではオーバーストアという話しも出ていましたが、隣の店が綺麗になればこちらもそうせざるを得ません。そう悪影響ばかりだけではなかったようですね。機器販売面では、将来的に主軸として見込める製品が摑めたという感触はありますので、中長期的にこれらの製品が貢献してくれればと考えています。

曽我　オペレーションについては、特におろそかになっていた既存店の店内レイアウト見直しや積極的な製品導入など、原点に戻った方針やリストラが必要になってくるでしょう。昨年は新規店舗に目を向け過ぎましたので、今期は既存店舗のテコ入れや充実を図る年にしたいと考えています。メーカーさんには、未来に繋がる製品を開発して頂きたいと思います。



レジャー産業が占める市場割合から見れば、我々の業界は景気不景気に左右されてぐらつくような規模ではありません。ここ数年の規模拡大に浮かれ過ぎたり、安易に流れ過ぎた点を反省し、原点に戻った経営努力をすれば、94年度はまだまだ着実な伸びが可能な年だと思います。保証金や家賃も大幅に下がってきていますから、今後もビジネスチャンスは見込めるのではないでしょうか。今年の春頃までは厳しい状況が続くと予想しますが、色々な面で正常化が進む年になると思います。

熊谷　昨年以上にパイが拡がると思いますが、スクラップ&ビルドにより書き入れ時である7月、12月頃にかなり大きな変化が見られるのでは…。ただ、総体的に見れば、スクラップだけで終わってしまう所もあるでしょうね。必要以上にここ数年間に誕生しましたから、その分は消えていくのではないでしょうか。

また、プライズゲームなどは景品ではなく、その遊び方に飽きられたのでは…。現在は、幾ら出せば何個取れるというアジャストができませんので、取れない人は1万円を掛けても取れず、そのうちに諦めてしまうのです。この枠組みを取り外せば、まだまだ伸びると考えており、試しにこの製品を2月に登場させる予定です。

猿川　業界全体としては後1年間位は厳しい状況だと思いますが、中長期的にはパイが増え続けていくでしょう。ただ、感性やアンテナを張り巡らせたオペレーターとそうでない人との差ははっきりと出るでしょうね。

大植　少なくとも、今年4月位までは



今の状況が続き、もし変わるとすれば5月頃。ただし、どちらに変わるかは分かりませんが、極端な増減ではないと思います。

近年は業界そのものが、やや過大評価されつつあるように感じます。今期以降、評価は益々高くなってくると思いますので、それに伴う技術やロケ運営などの地盤を作り上げれば、他業界から「この業界と組んで新しい展開をしよう」という新たな展開も期待できます。マーケットサイズも拡がりますが、その反面、企業間格差による偏りも出てくる筈です。つまり今期は、組織としてこれまで蓄積してきたものに〝実〟をつけるようなシステム作りを、具現化した形の中で進めていく年ではないでしょうか。それができない限りは、他業種とのコミュニケーションも図れず前進できなくなりますから、それに対応できる各社ごとの素地を早急に確立するべきです。これにより、その後の展開に左右する企業間格差ができ、業界全体の仕組みまで変わってくると思います。〝カン〟の世界から卒業し、データ管理や統計によって裏打ちされたシステム化を完全な形で構築したいですね。

経営努力の有無で企業間格差も

――これに対応する製品の開発やロケ運営については如何ですか。

大植　現在、切り口となる製品を開発していますが、今年出せるかどうかは別です。また、ロケについては、人件費や内外装費など運営コストを削減し、1店舗当たりの費用対効果の合理化を図っていきます。

曽我　今後の出店に関しては、家賃や保証金などが落ち着きを取り戻し、外的要因が変わってきます。この中で新たなビジネスチャンスが生まれてくるでしょう。問題はこの落ち込みがいつまで続くかということですが、私は今年3月位でひとつの目処が立つと思います。昨年で当業界のバブルが終わり、痛手を被らないうちに気が付いたということですね。

小形　今期は量的拡大が終了し、質的な面での充実が顕著に見られるようになると考えます。定番商品というのは量的拡大が続いている時に売上げ比率が高くなってくるのですが、当社では急激に定番商品の出荷が落ちており、頭打ち状態かと思われます。こういう流れの中で、流通形態などを改善した『遊びのデパート』的な施設が誕生する機運が高まってきています。当社では、「ハイテク・ミニテーマパーク構想」などがそれらを具現化したものなのです。

景気の陰りは大抵、川上から来ます。昨年はメーカーがあの様な状況でしたので、今期はオペレーターの方へと影響が移っていくかもしれませんね。全体のパイが激減するとは考えにくく、企業努力をするしないによってはっきりとした企業間格差が出てくるのではないでしょうか。また、各メーカーは昨年がどん底の状態であり、今期は新機軸を打ち出した画期的な製品を投入させることによって機器販売が上向いてくるでしょう。そして、その成果が来期にはオペレーターに還元されていくだろうと考えます。その間には、当社のハイテク・ミニテーマパークやタイトーさん、ナムコさんなどのミニテーマパークも全国展開されるでしょうし、業界のボリュームアップが図れるのではないでしょうか。

また、更にいえば、これまでとは違った角度から、つまりAMビジネスをマルチ的な総合ビジネスとして捉えている異業種の方も参入し始めてきています。現在のメーカー、オペレーターは創意、創造、工夫が重要ですし、そのためには2極化にならざるを得ないのも事実です。といっても、全体のボリュームは変動しないでしょう。成熟産業に於いては系列化やグループ化、フランチャイズ制などが必要といわれますが、当業界でもそろそろこれらを踏まえる時期に入ってきているのではないでしょうか。機械売買だけの取り引き関係ではなく、プラス要因の対応をするかしないかによって各メーカーの生き残り競争が起きてくる可能性がある転換期でもあるのです。

――市場規模の拡大はひとまずの区切りを付け、今後は中身の充実という正念場の時代を迎える訳ですね。今日は長時間に亘り、貴重なご意見をありがとうございました。新たなステップアップを期待したいと思います。

ジャーナル

カム大賞　発表!!



ビデオゲーム部門大賞

ストリートファイターIIダッシュターボ

—カプコン—

コクピット／アップライト部門大賞

バーチャ・レーシング

—セガ・エンタープライゼス—

特別賞部門

リーサルエンフォーサーズ

—コナミ—

小誌独自の調査結果により、各年度に於ける全国のロケーションの活性化に最も貢献した機種（開発会社）を選定・表彰する〝月刊コインジャーナル・ベストインカム大賞〟。

1993年度の受賞機種は、ビデオゲーム部門が「ストリートファイターIIダッシュターボ」（カプコン）、コクピット／アップライト部門が「バーチャ・レーシング」（セガ・エンタープライゼス）、特別賞が「リーサルエンフォーサーズ」（コナミ）と決定した。

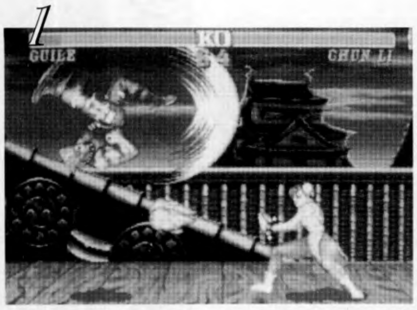
選定にあたっては、小誌編集部が全国のロケーションより収集したインカムデータを使用、1年間（93年1月号〜12月号）のデータを集計し決定した。

尚、当業界全体に対する貢献度を優先させるため、インカムの高い機種であっても設置ロケ数が少ない場合には得点が低くなり、また高インカムを得た期間が短い機種や発売時期の遅い機種も同様に得点は低くなります。

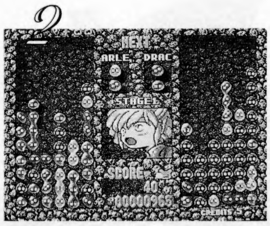
従って、各機種の獲得ポイントは全体的に低く抑えられる傾向にあることをご承知おきください。

月刊コイン '93ベストイン

ビデオゲーム部門

1


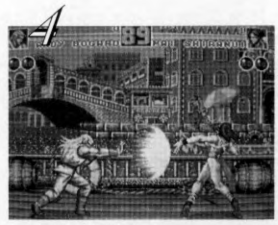
ストリートファイターⅡダッシュターボ
（カプコン）

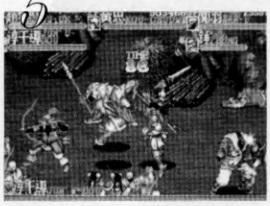
2


ぷよぷよ
（コンパイル／セガ社）

3

サムライスピリッツ
（エス・エヌ・ケイ）

4

餓狼伝説2
（エス・エヌ・ケイ）

5

天地を喰らうⅡ
～赤壁の戦い～（カプコン）

6

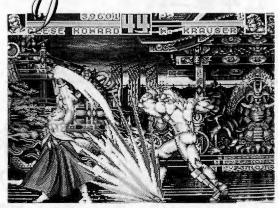
ストリートファイターⅡダッシュ
（カプコン）

7

タントアール
（セガ・エンタープライゼス）

8

スーパーストリートファイターⅡ
（カプコン）

9

餓狼伝説スペシャル
（エス・エヌ・ケイ）

10


クイズココロジー
（テクモ）

コクピット/アップライト部門

1


バーチャ・レーシング
（セガ・エンタープライゼス）

2


リーサルエンフォーサーズ
（コナミ）

3

アウトランナーズ
（セガ・エンタープライゼス）

4


コカ・コーラ スズカエイトアワーズ
（ナムコ）

5

ソニックブラストマン
（タイトー）

特別賞部門



リーサルエンフォーサーズ
（コナミ）

ビデオゲーム部門

ストリートファイターIIダッシュターボ(㈱カプコン)



㈱カプコン　代表取締役社長　辻本憲三氏

ストIIターボが余裕のトップランキング

カプコンが堂々の4連覇を成し遂げた。90年度がファイナルファイト、91&92年度がストリートファイターII、そして93年度が今回の受賞作ストリートファイターIIダッシュターボだ。

ストIIターボは一昨年の12月中旬発売。期待通りの高インカム、そして持続力を発揮し、実質的には下半期を待たずして大賞を決めてしまった。年間を通して見れば、これまでにない高得点での受賞という結果ともなった。名実共に93年度を代表する機種と言って、異論なき所であろう。

尚、僅差で惜しくも92年度大賞を逃したストリートファイターIIダッシュは、ターボ大躍進の93年度に於いても494点を獲得、堂々の第6位となった。発売時期の関係から大賞に名を連ねるには至らなかったが、その活躍は評価に値する。健闘を称えたい。

ちなみに、ストII、ダッシュ、ターボの累計獲得点（93年12月号現在）を列記すると、ストII（91年4月号～）が2688点、ダッシュ（92年6月号～）が1790点、ターボ（93年2月号～）が1659点となる。

㈱カプコン

代表取締役社長　辻本憲三氏

コインジャーナル誌が業界発展のために栄えある賞を設けられて以来、4年連続でこのような「重い賞」を頂き感激しております。

長期に亘り不況知らずで成長を続けてきたアミューズメント業界も、先の見えない日本経済低迷の中でどうやら影響が出始め、ロケーションのインカムも低下傾向を見せてきているようです。

しかし、私どもの業界は、過去にも様々な試練を経、ねばり強い二枚腰でその都度試練を克服、更なる発展を勝ち取ってきました。

今やアミューズメント分野を抜きにした社会は考えられず、またマルチメディアに象徴されるテクノロジーの進展は、アミューズメント業界にも大きな可能性を提供しています。

私どもカプコンは、今こそ一層の企業努力に努め、人々に夢を与える製品を開発し、オペレーターの皆さん、ディストリビュータの皆さんのご期待にも応えて参る所存です。

倍旧のご指導・ご鞭撻よろしくお願い申し上げます。

「ビデオゲーム部門」ベスト20インカムランキング （'93.1月号～12月号）

①「月刊コインジャーナル」93年1月号より12月号の「ロケーション別業況」(機種別売上げ調査)データより小計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、従って、全体としては92年11月下旬～93年11月上旬のデータ集計となっています。
③各月とも200点満点で、年間では2400点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月11位以下の機種と共に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名（会社名） ＼ 掲載号数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	総得点(2400)	獲得ポイント(1000)
① ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）		185	197	197	181	180	181	169	146	133	66	24	1659	691.3
② ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	122	57	76	106	98	75	72	81	67	77	49	68	948	395.0
③ サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）								90	152	161	111	77	591	246.3
④ 餓狼伝説２（エス・エヌ・ケイ）		132	119	120	63	41	42			7		4	528	220.0
⑤ 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～（カプコン）	40	115	101	110	47	29	23	13		5	8	10	501	208.8
⑥ ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン）	188	116	55	42	25	17	17	17	9	8			494	205.8
⑦ タントアール（セガ・エンタープライゼス）								91	135	98	44	17	385	160.4
⑧ スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）											132	186	318	132.5
⑨ 餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）											153	160	313	130.4
⑩ クイズ ココロジー（テクモ）	61	43	63	20	33	22		27	10	20	8		307	127.9
⑪ ワールドヒーローズ２（エーディーケイ/エス・エヌ・ケイ）						107	135	45	9	10			306	127.5
⑫ ファイターズヒストリー（データイースト）					112	100	61	8	3				284	118.3
⑬ プレミアーサッカー（コナミ）					35	37	42	61	53	19	16	7	270	112.5
⑭ クイズチャンネル・クエスチョン（中日本リース）				14	95	52	19	19	13	37	10	8	267	111.3
⑮ SDガンダムネオバトリング（バンプレスト）		72	85	29	8	9	16	9	8	6	6	7	255	106.3
⑯ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）							24	49	53	52	27	41	246	102.5
⑰ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）						40	40	34	44	30	17	28	233	97.1
⑱ クイズ学問ノススメ（コナミ）				100	59	2		27		14	10	6	218	90.8
⑲ クイズ クレヨンしんちゃん（タイトー）										81	69	66	216	90.0
⑳ 機動戦士ガンダム（バンプレスト）									88	92	15		195	81.3

'93上半期(1～6月)ベスト10	総得点(1200)
① ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	940
② ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	534
③ 餓狼伝説２（エス・エヌ・ケイ）	475
④ ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン）	443
⑤ 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～（カプコン）	442
⑥ クイズ ココロジー（テクモ）	242
⑦ ファイターズヒストリー（データイースト）	212
⑧ SDガンダムネオバトリング（バンプレスト）	203
⑨ クイズ学問ノススメ（コナミ）	161
⑨ クイズチャンネル・クエスチョン（中日本リース）	161

'93下半期(7～12月)ベスト10	総得点(1200)
① ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	719
② サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	591
③ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	414
④ タントアール（セガ・エンタープライゼス）	385
⑤ スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）	318
⑥ 餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	313
⑦ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）	246
⑧ クイズ クレヨンしんちゃん（タイトー）	216
⑨ ワールドヒーローズ２（エーディーケイ/エス・エヌ・ケイ）	199
⑩ プレミアサッカー（コナミ）	198

'93ベストインカム大賞「ビデオゲーム部門」

'93 1月号	得点
① ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）	188
② ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	122
③ スーパーワールドスタジアム'92激闘版（ナムコ）	77
④ 龍虎の拳（エス・エヌ・ケイ）	70
⑤ クイズ ココロジー（テクモ）	61
⑥ ゴールデンアックス～デスアダーの復讐～（セガ・エンタープライゼス）	52
⑦ カプコンワールド2（カプコン）	44
⑧ ドキューン!!（東亜プラン）	43
⑨ チャタンヤラクーシャンク（ミッチェル）	42
⑩ スーパー上海（ホット・ビィ/タイトー）	41

'93 2月号	得点
① ストリートファイターIIダッシュターボ（カプコン）	185
② 餓狼伝説2（エス・エヌ・ケイ）	132
③ ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）	116
④ 天地を喰らうII～赤壁の戦い～（カプコン）	115
⑤ SDガンダム ネオバトリング（バンプレスト）	72
⑥ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	57
⑦ クイズ ココロジー（テクモ）	43
⑧ クイズF1 1・2フィニッシュ（アイレム）	40
⑨ 龍虎の拳（エス・エヌ・ケイ）	31
⑨ スーパー上海（ホット・ビィ/タイトー）	31

'93 3月号	得点
① ストリートファイターIIダッシュターボ（カプコン）	197
② 餓狼伝説2（エス・エヌ・ケイ）	119
③ 天地を喰らうII～赤壁の戦い～（カプコン）	101
④ SDガンダム ネオバトリング（バンプレスト）	85
⑤ クイズF1 1・2フィニッシュ（アイレム）	77
⑥ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	76
⑦ クイズ ココロジー（テクモ）	63
⑧ ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）	55
⑨ ガンネイル（NMK/テクモ）	37
⑩ カプコンワールド2（カプコン）	27

'93 4月号	得点
① ストリートファイターIIダッシュターボ（カプコン）	197
② 餓狼伝説2（エス・エヌ・ケイ）	120
③ 天地を喰らうII～赤壁の戦い～（カプコン）	110
④ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	106
⑤ クイズ学問ノススメ（コナミ）	100
⑥ ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）	42
⑦ スーパー上海（ホット・ビィ/タイトー）	35
⑧ クイズF1 1・2フィニッシュ（アイレム）	32
⑨ SDガンダム ネオバトリング（バンプレスト）	29
⑩ フック（アイレム）	24

'93 5月号	得点
① ストリートファイターIIダッシュターボ（カプコン）	181
② ファイターズヒストリー（データイースト）	112
③ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	98
④ クイズチャンネル・クエスチョン（中日本リース）	95
⑤ 餓狼伝説2（エス・エヌ・ケイ）	63
⑥ クイズ学問ノススメ（コナミ）	59
⑦ 天地を喰らうII～赤壁の戦い～（カプコン）	47
⑧ ファイヤー・スープレックス（エス・エヌ・ケイ）	37
⑨ 牌砦（メトロ/エイブルコーポレーション）	37
⑩ プレミアサッカー（コナミ）	35

'93 6月号	得点
① ストリートファイターIIダッシュターボ（カプコン）	180
② ワールドヒーローズ2（エーディーケイ/エス・エヌ・ケイ）	107
③ ファイターズヒストリー（データイースト）	100
④ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	75
⑤ クイズチャンネル・クエスチョン（中日本リース）	52
⑥ 戦国エース（彩京/バンプレスト）	49
⑦ 餓狼伝説2（エス・エヌ・ケイ）	41
⑧ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）	40
⑨ ハットトリックヒーロー'93（タイトー）	37
⑩ プレミアサッカー（コナミ）	37

「'93ビデオゲーム部門」を振り返って

対戦格闘ゲームが空前のブームに

93年度のビデオゲーム部門を振り返ってみると、その主役は常に対戦格闘ゲームであり続けた、と言える。ブームの恩恵を享受せんと、93年に入り大小問わずのメーカー各社の参入は更に激化。百花繚乱、手を代え品を代え様々な製品が市場を賑わし空前の一大ブームを迎えた。

しかし、一旦市場に出回り、ユーザーの手に委ねられることとなったそれら製品の行く末は、必ずしも良い結果に終わるものばかりではなかった。エンドユーザーの下した結論は厳しく且つ辛辣だった。香港華僑さながらの貧富の激しさで、一方的に支持される製品、全く見向きもされない製品、明暗はくっきり分かれた。

年間を通じて最も活躍したのは、やはり大賞を受賞した**ストリートファイターIIダッシュターボ**（カプコン）。2月号で登場し、8月号までの7カ月間をトップで独走。それ以降、後継機**スーパーストリートファイターII**（カプコン）の登場もあったが、大きく後退することもなく、ベスト11内に踏み止まった。文句無しの大賞受賞作である。

一方、下半期からの登場であるが、**サムライスピリッツ**（エス・エヌ・ケイ）も特筆に値する。ストII、ダッシュ、ターボと首位を独占してきたストIIシリーズに1年半振りに墨を付けさせた製品である。僅か2カ月間の天下だったが、夏休み期間の書き入れ時に猛威をふるい、多くのオペレーターを助けた事実は尊い。現在も一線級の活躍を続け、続編をも期待される数少ない秀作機だ。

その他、目立ったものを列記すれば、**餓狼伝説2**（エス・エヌ・ケイ）、**ワールドヒーローズ2**（エーディーケイ／エス・エヌ・ケイ）、**ファイターズヒストリー**（データイースト）、**機動戦士ガンダム**（バンプレスト）などとなる。いずれも劣らぬヒット機で、一時期ではあったが対戦ブームを沸かせた功績は大きい。

また、9月以降にはスーパーストIIと**餓狼伝説スペシャル**（エス・エヌ・ケイ）の大作2本が満を持して登場、期待通りの活躍振りを見せている。当ランキングでは11、12月号の2カ月間のみの得点となるが、それでも年間集計でそれぞれ8位、9位に食い込むなど、その実力はもって知るべし。本年

'93ベストインカム大賞「ビデオゲーム部門」

'93 9月号	得点
① サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	152
② ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	146
③ タントアール（セガ・エンタープライゼス）	135
④ 機動戦士ガンダム（バンプレスト）	88
⑤ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	67
⑥ プレミアサッカー（コナミ）	53
⑦ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）	53
⑧ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）	44
⑨ マッスルボマー（カプコン）	38
⑩ エメラルディア（ナムコ）	35

'93 8月号	得点
① ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	169
② タントアール（セガ・エンタープライゼス）	91
③ サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	90
④ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	81
⑤ プレミアサッカー（コナミ）	61
⑥ ハットトリックヒーロー'93（タイトー）	52
⑦ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）	49
⑧ ワールドヒーローズ2（エーディーケイ/エス・エヌ・ケイ）	45
⑨ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）	34
⑩ 戦国エース（彩京/バンプレスト）	33

'93 7月号	得点
① ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	181
② ワールドヒーローズ2（エーディーケイ/エス・エヌ・ケイ）	135
③ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	72
④ ファイターズヒストリー（データイースト）	61
⑤ マーシャルチャンピオン（コナミ）	58
⑥ 戦国エース（彩京/バンプレスト）	48
⑦ 海底大戦争（アイレム）	45
⑧ プレミアサッカー（コナミ）	42
⑧ 餓狼伝説2（エス・エヌ・ケイ）	42
⑩ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）	40

'93 12月号	得点
① スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）	186
② 餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	160
③ サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	77
④ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	68
⑤ クイズ クレヨンしんちゃん（タイトー）	66
⑥ ニューマンアスレチックス（ナムコ）	58
⑦ 熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ）	50
⑧ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）	41
⑨ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）	28
⑩ セガソニック・ザ・ヘッジホッグ（セガ・エンタープライゼス）	26

'93 11月号	得点
① 餓狼伝説スペシャル（エス・エヌ・ケイ）	153
② スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）	132
③ サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	111
④ ニューマンアスレチックス（ナムコ）	86
⑤ 熱闘！激闘！クイズ島（ナムコ）	78
⑥ クイズ クレヨンしんちゃん（タイトー）	69
⑦ ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	66
⑧ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	49
⑨ タントアール（セガ・エンタープライゼス）	44
⑩ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）	27

'93 10月号	得点
① サムライスピリッツ（エス・エヌ・ケイ）	161
② ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）	133
③ タントアール（セガ・エンタープライゼス）	98
④ 機動戦士ガンダム（バンプレスト）	92
⑤ クイズ クレヨンしんちゃん（タイトー）	81
⑥ ぷよぷよ（コンパイル/セガ・エンタープライゼス）	77
⑦ スーパーワールドスタジアム'93激闘版（ナムコ）	52
⑧ マッスルボマー（カプコン）	45
⑨ クイズ チャンネル・クエスチョン（中日本リース）	37
⑩ スーパーリアル麻雀PⅣ（セタ/サミー工業）	30

の活躍にも期待がかかる。

クイズ、パズル、スポーツものが好調

特筆すべきがもう一つある。パズルゲームの**ぷよぷよ**（コンパイル／セガ社）である。1月号第2位で登場し、以後1年間、常にベスト10入りを果たした。ストⅡターボでさえ成し得なかった快挙である。ちなみに12月号で第4位、まだまだ勢いは衰えていない。

同じパズルゲームの**タントアール**（セガ社）もその活躍振りが目立った。ミニゲームが幾つも詰まった、幕の内弁当的な斬新で新鮮な内容が受け、下半期総合で第4位に付けた。また、**牌砦**（メトロ／エイブルコーポレーション）も安定したインカムを計上しオペレーターの期待に応えた。

こうしたパズルゲームもしかりだが、昨今の女性客獲得の追い風を受け、クイズゲームも大健闘したゲームジャンル。活躍した機種名を列記すると以下の様になる。**クイズココロジー**（テクモ）、**クイズチャンネル・クエスチョン**（中日本リース）、**クイズ学問ノススメ**（コナミ）、**クイズクレヨンしんちゃん**（タイトー）、**クイズF1 1・2フィニッシュ**（アイレム）、**熱闘！激闘！クイズ島**（ナムコ）などとなる。いずれも長期に亘り活躍した。

一方、スポーツゲームも健闘、定番野球もの**スーパーワールドスタジアム'93激闘版**（ナムコ）やJリーグ熱の煽りを受けた**プレミアサッカー**（コナミ）、**ハットトリックヒーロー'93**（タイトー）などがロングランヒットとなった。

ユーザーが対戦格闘ゲームに目を奪われている昨今だが、かつて「ダブルドラゴン」や「ファイナルファイト」などが大ヒットしたアクションゲーム（スクロールタイプ）が今、日の目を見ないでいる。笛吹けど踊らず、リリースすれどヒットせずである。そんな中、**天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜**（カプコン）が孤軍奮闘、大健闘した。上半期の貯金にものをいわせ、総合第5位。称賛に値する。

同じくシューティングゲームも伸び悩んだ。ベスト20以内には第15位にようやく**SDガンダム ネオバトリング**（バンプレスト）がランクインしたのみ。未だ吹く風は寒し、といった所か。

以上の様に、93年度は対戦格闘ゲームを核とし、その周りをクイズやパズル、スポーツものが取り巻いた。しかしながら、その対戦格闘ブームもそろそろ翳りが見え始めているとも言われている。さて、94年度はどう展開するのか、またカプコンの5連覇はあるのか、レースは今始まったばかりだ。

コクピット／アップライト部門
バーチャ・レーシング（㈱セガ・エンタープライゼス）



㈱セガ・エンタープライゼス　専務取締役　小形武徳氏

新時代の幕開けを予感させるバーチャが獲得

93年度のコクピット／アップライト部門にはバーチャ・レーシングが大賞に輝いた。VRマシン時代の本格的な幕開けである。これまで同部門には最強無敵の「ファイナルラップシリーズ」がその座を堅持していたのだが、同機はその堅固な牙城を突き崩す可能性を秘めたマシンだとして92年度、特別賞を獲得したマシンだった。

市場に登場するや否や一気に人気が爆発、予想を遥かに上回る好成績を各地で収めた。1プレイ200円が標準のデラックスタイプに加え、100円プレイを可能にさせたツインタイプも投入、結果的にこれが高インカムの長期持続に繋がった。同社のやり方が上手かったのだ。

最新技術の枠を結晶させ新時代の到来を予感させる同機の登場により、同部門勢力地図は塗り替えられた。今後は各社による同種技術のレベルアップが競われることは明白だ。同機は全国のロケーションを活性化させベストインカム大賞を獲得したのだが、新時代の活路を切り開いたという事実が何にもまして評価されるべきであろう。

㈱セガ・エンタープライゼス
専務取締役　小形武徳氏

当業界は今、自ら大きな変化を遂げなければならない時期にあるのではないでしょうか。これまで通りの機器をエンドユーザーに提供していくだけでは、やがて飽きられてしまう、そういう大きなうねりの中にあるのではないかと考えております。

こうした状況の中、最先端CG技術を使った「バーチャ・レーシング」を世に問うことができ、そして我々が当初計画しておりました以上の実績を残すことができました。お蔭様で世界的にも好評を得ることができ、また栄えある賞もこうして頂けました。

今回の成功は、近い将来のバーチャルリアリティー的な機器開発に繋がる第一関門を突破したと考え、これにより新局面を切り開く糸口が掴めたのではなかろうか、こう考えております。

また、こうした複数が参加するインタラクティブな機器が今年度以降、更に飛躍を遂げるとするならば、AM施設の活性化、そして業界の拡大は間違いないところであると確信し、また1兆円産業到来という日もそう遠い話ではない、こう考える次第です。

「コクピット/アップライト部門」ベスト20インカムランキング('93.1月号〜12月号)

①「月刊コインジャーナル」93年1月号より12月号の「ロケーション別業況」(機種別売上げ調査)データより小計したものです。
②各データは、原則として毎月10日現在を基準としています。例えば4月号は3月10日現在のデータとなり、従って、全体としては92年11月下旬〜93年11月上旬のデータ集計となっています。
③各月とも200点満点で、年間では2400点満点となっています。
④「獲得ポイント」は、総得点をもとにフルポイントを1000として換算したものです。
⑤このデータでは、調査対象ロケで各月6位以下の機種と共に、未設置・非設置機種の得点は「0」となります。従って、合計得点は設置・非設置を含め、関係ロケ全域を対象とした貢献ポイントとご理解ください。

機種名(会社名) / 掲載号数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	総得点(2400)	獲得ポイント(1000)
① バーチャ・レーシング (セガ・エンタープライゼス)	139	165	185	182	153	147	134	85	72	83	97	89	1531	637.9
② リーサルエンフォーサーズ (コナミ)	26	129	137	133	159	128	119	98	59	107	56	87	1238	515.8
③ アウトランナーズ (セガ・エンタープライゼス)							76	152	122	141	139	156	786	327.5
④ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ (ナムコ)	108	65	81	63	63	74	48	32	41	47		55	677	282.1
⑤ ソニックブラストマン (タイトー)	62	39	31	56	60	55	60	45	58	70	33	40	609	253.8
⑥ ファイナルラップ 3 (ナムコ)	73	87	72	79	63	52	19	20	31	37	26	27	586	244.2
⑦ タイトルファイト (セガ・エンタープライゼス)					9	126	142	92	53	50	37	8	517	215.4
⑧ それいけココロジー (セガ・エンタープライゼス)							63	107	52	59	44	39	364	151.7
⑨ エアーコンバット (ナムコ)								18	61	72	81	43	275	114.6
⑩ アームチャンプス II (ジャレコ)	68	44	21	30	16	12	26	6					223	92.9
⑪ キャプテンフラッグ (ジャレコ)								48	48	40	22	16	174	72.5
⑫ ラッキー＆ワイルド (ナムコ)					41	33	15	19	8	14		8	138	57.5
⑬ ドラゴンガン (データイースト)	9	29	46	23	16								123	51.3
⑭ キャプテンゾディアック (タイトー)								15	57	16		10	98	40.8
⑮ 早押しクイズ 王座決定戦 (ジャレコ)									23	17	53		93	38.8
⑯ エイリアン3 ザ・ガン (セガ・エンタープライゼス)											47	36	83	34.6
⑰ ギャラクシアン^3 シアター6 (ナムコ)					10	10	9	9	20		16		74	30.8
⑱ サイバースレッド (ナムコ)											17	51	68	28.3
⑲ シュータウェイ II (ナムコ)			15	10	37								62	25.8
⑳ ターミネーター2 ジャッジメントデイ (ミッドウェイ/タイトー)	32			13		9		6					60	25

'93上半期(1〜6月)ベスト10

'93上半期(1〜6月)ベスト10	総得点(1200)
① バーチャ・レーシング (セガ・エンタープライゼス)	971
② リーサルエンフォーサーズ (コナミ)	712
③ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ (ナムコ)	454
④ ファイナルラップ 3 (ナムコ)	426
⑤ ソニックブラストマン (タイトー)	303
⑥ アームチャンプス II (ジャレコ)	191
⑦ タイトルファイト (セガ・エンタープライゼス)	135
⑧ ドラゴンガン (データイースト)	123
⑨ ラッキー＆ワイルド (ナムコ)	74
⑩ シュータウェイ II (ナムコ)	62

'93下半期(7〜12月)ベスト10

'93下半期(7〜12月)ベスト10	総得点(1200)
① アウトランナーズ (セガ・エンタープライゼス)	786
② バーチャ・レーシング (セガ・エンタープライゼス)	560
③ リーサルエンフォーサーズ (コナミ)	526
④ タイトルファイト (セガ・エンタープライゼス)	382
⑤ それいけココロジー (セガ・エンタープライゼス)	364
⑥ ソニックブラストマン (タイトー)	306
⑦ エアーコンバット (ナムコ)	275
⑧ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ (ナムコ)	223
⑨ キャプテンフラッグ (ジャレコ)	174
⑩ ファイナルラップ 3 (ナムコ)	160

'93ベストインカム大賞「コクピット/アップライト部門」

'93 1月号	得点
① バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	139
② コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	108
③ ファイナルラップ 3（ナムコ）	73
④ アームチャンプス II（ジャレコ）	68
⑤ ソニックブラストマン（タイトー）	62

'93 2月号	得点
① バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	165
② リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	129
③ ファイナルラップ 3（ナムコ）	87
④ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	65
⑤ アームチャンプス II（ジャレコ）	44

'93 3月号	得点
① バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	185
② リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	137
③ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	81
④ ファイナルラップ 3（ナムコ）	72
⑤ ドラゴンガン（データイースト）	46

'93 4月号	得点
① バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	182
② リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	133
③ ファイナルラップ 3（ナムコ）	79
④ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	63
⑤ ソニックブラストマン（タイトー）	56

'93 5月号	得点
① リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	159
② バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	153
③ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	63
③ ファイナルラップ 3（ナムコ）	63
⑤ ソニックブラストマン（タイトー）	60

'93 6月号	得点
① バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	147
② リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	128
③ タイトルファイト（セガ・エンタープライゼス）	126
④ コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	74
⑤ ソニックブラストマン（タイトー）	55

「'93コクピット／アップライト部門」を振り返って

バーチャ/リーサルがデッドヒートを展開

コクピット／アップライト部門は**バーチャ・レーシング**（セガ社）が大賞を獲得。しかし、結果的には第2位に終わったのだが、**リーサルエンフォーサーズ**（コナミ）が猛追撃、2機種間で高レベルのデッドヒートを展開した。

バーチャは92年10月号で初登場。11月号で首位に立った。以後、他を寄せつけない勢いで爆走、1位をキープしたまま推移。ライバル機リーサルが登場したのは年が変わった93年の1月号。次号からが白熱のバトルとなった。

1位バーチャ、2位リーサルの順で3カ月が経過。激走するバーチャ、それを一糸乱れずピタリ追随するリーサル、どちらもへばらない。そして5月、遂にリーサルが念願の首位を獲得した。「ストーリー性があり、ただ撃つだけではない爽快感がある」「ゲーム展開のテンポが小気味良く、撃った時のタイムラグなどを感じない」、未だ絶賛の嵐だ。

しかし天下は僅か1カ月。6月号では再びバーチャが首位を奪い返した。下半期に入り7月、ここで**タイトルファイト**（セガ社）が首位を奪取。更に8月号以降は**アウトランナーズ**（セガ社）が1位を独占、再びバーチャ、リーサルが返り咲くことはなかった。

しかしながら、両機共7月号以降もベスト5以内に踏み止まり、依然熾烈な争いを続けた。リーサルは途中、大画面筐体「サウロイド」を導入しギアチェンジ、2転3転、抜きつ抜かれつの結果、バーチャが年間得点1531点、リーサルが1238点を獲得。他を圧しての第1位、第2位となった。

アウトランナーズが猛追撃

前記2機を猛烈な勢いで追い上げたのがアウトランナーズだ。前述の様に、8月号でトップにランクインし、以降5カ月間首位を独占した。下半期では文句無しの第1位である。

体感ゲーム黎明期に於ける名機「アウトラン」の後継機であり、NTTのISDN回線を使用する事で遠隔地での通信対戦が可能となる革新的な機能も盛り込まれている。遠隔通信を利用し大成功を収めたというロケーションを未だ聞かないことが残念ではあるが…。

余りにも流動的であるビデオゲーム部門のランキングに比べ、長期稼働を旨とする同部門のランキング変動は比較的ゆるやか。その意味からも、市場

'93ベストインカム大賞「コクピット/アップライト部門」

'93　7月号	得点
①タイトルファイト（セガ・エンタープライゼス）	142
②バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	134
③リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	119
④アウトランナーズ（セガ・エンタープライゼス）	76
⑤それいけココロジー（セガ・エンタープライゼス）	63

'93　8月号	得点
①アウトランナーズ（セガ・エンタープライゼス）	152
②それいけココロジー（セガ・エンタープライゼス）	107
③リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	98
④タイトルファイト（セガ・エンタープライゼス）	92
⑤バーチャ・レーシング セガ・エンタープライゼス）	85

'93　9月号	得点
①アウトランナーズ（セガ・エンタープライゼス）	122
②バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	72
③エアーコンバット（ナムコ）	61
④リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	59
⑤ソニックブラストマン（タイトー）	58

'93　10月号	得点
①アウトランナーズ（セガ・エンタープライゼス）	141
②リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	107
③バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	83
④エアーコンバット（ナムコ）	72
⑤ソニックブラストマン（タイトー）	70

'93　11月号	得点
①アウトランナーズ（セガ・エンタープライゼス）	139
②バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	97
③エアーコンバット（ナムコ）	81
④リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	56
⑤早押しクイズ 王座決定戦（ジャレコ）	53

'93　12月号	得点
①アウトランナーズ（セガ・エンタープライゼス）	156
②バーチャ・レーシング（セガ・エンタープライゼス）	89
③リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	87
④コカ・コーラスズカ エイトアワーズ（ナムコ）	55
⑤サイバースレッド（ナムコ）	51

に出回りようやく半年を経過したばかりの同機は、今年度の活躍も大いに見込めると言ってもよいのではないか。

長期稼働という観点に立てば、年間第5位にランクインした**ソニックブラストマン**（タイトー）が現時点でのチャンピオンだ。91年度が第6位、92年度が第3位、そして今回の93年度が第5位。91年4月号で初登場だから稼働期間は2年半を軽く越えたことになる。今、オペレーターが最も望んでいるのは、こうした長期安定インカム計上型のマシンだ。特別賞にも値する。

また、これには及ばないものの**コカ・コーラスズカエイトアワーズ**、**ファイナルラップ3**（両機共ナムコ）も1年以上に亘るロングランヒットを記録した。それぞれ第4位、第6位。

ファイナルラップ3は言わずと知れたファイナルラップシリーズの第3弾。同シリーズは87年暮に発売されて以来、小誌ベストインカム無敵の3連覇（インカム大賞創設前を合わせると5連覇）を成し遂げた怪物機。シリーズをひとまとめにすれば先のソニックブラストマンとて太刀打ちできない長期稼働機である。

ただ同3に於いては、バーチャなどの台頭によりトップの座を勝ち得るまでには至らなかった。時代の流れを痛感させられてしまう。しかし、大きく凋落したという訳ではなく、また長期に亘り活躍する優秀機であることにも変わりない。ましてやその名に恥じない稼働状況であったことは言うまでもない。本年には第4弾の投入も予定されており、益々の活躍が期待される。

一方のエイトアワーズも第2弾が登場し、ファイナルラップと同じ道を着実に歩んでいる。ナムコに於いては2輪、4輪の定番商品が市場に大きく根をおろしたと言ってもよいだろう。

その他、上半期では**アームチャンプスII**（ジャレコ）、**ドラゴンガン**（データイースト）、**ラッキー&ワイルド**（ナムコ）が、下半期では**それいけココロジー**（セガ社）、**エアーコンバット**（ナムコ）、**キャプテンフラッグ**、**早押しクイズ王座決定戦**（両機共ジャレコ）、**サイバースレッド**（ナムコ）、**エイリアン3 ザ・ガン**（セガ社）などがそれぞれロケーションを大いに活性化させ、また今後の活躍も当然期待したい。

また、6月号でランクインし7月号で首位に立ったタイトルファイトも、93年度を代表する一機種に数えられるであろう。レバーをガチャガチャ動かし操作するボクシングゲームであるが、その特異なゲーム内容は近年に於いて新鮮であった。

特別賞部門

リーサルエンフォーサーズ（コナミ㈱）



コナミ㈱ 代表取締役社長　西村靖雄氏

高インカム、ロングランのガンゲーム

93年度の特別賞はガンゲームの**リーサルエンフォーサーズ**と決定した。自由度の高いハンディタイプのガン、デジタイズによるリアルな画像、撃ちまくるのではなく狙い撃ちする、こうした内容が大ヒットに繋がった要因に挙げられよう。しかし、同機はコクピット／アップライト部門に於いて惜しくも第2位、涙を飲んだ。

この部門での花形は何と言ってもドライブゲームである。過去のデータを引っ繰り返してみてもそれは明らかだ。同部門の首領・ファイナルラップシリーズを追い抜き、大賞を獲得したバーチャ・レーシングもやはりドライブゲームだった。リーサルはガンゲームをもってしてそのバーチャを追い上げ、互角以上に渡り合った。それは、ドライブもの以外の機種に於ける快挙である。そこの所が評価に値するのだ。

これは（コクピット／アップライト部門に於いて）たとえドライブもの以外であっても、ユーザーニーズに合致するものを作ればロケの主役に躍り出る程の大ヒットを記録する、という事を再認識させるものでもあるのだ。

コナミ㈱

代表取締役社長　西村靖雄氏

全国のオペレーターの皆様から弊社の「リーサルエンフォーサーズ」に対して大変高い評価を賜っておりますことに厚く御礼申し上げます。

弊社はコンシューマのウエイトの高い企業ですが、近年、業務用製品のウエイトを高める努力をして参りました。その一助としてロケーションを手掛け始めるようになり、業務用製品の比率を総売上の中で20%、30%と上げていかなければと考えております。結果として、同機がその目標に向かう第①弾となりました。

同機は弊社の日米スタッフの合作作品であり、お蔭様で日本を始め、米国、欧州など世界的に人気を得る製品に育ちました。この成功は、弊社の業績に大きく寄与したと共に、業務用製品を手掛ける我社の社員にとっても大きな自信に繋がったことだと確信しております。

今後も更なる業務用製品の充実を期し、皆様のご要望にお応えするべく良い製品を創ってまいりますので、どうぞご期待ください。また、ご愛顧くださいました方々にこの場を借りて深く御礼を申し上げます。

追悼

関西精機製作所
故・古川純一郎社長



故・古川純一郎氏

寄稿　米・イノベーティブ　コンセプツ
イン　エンターテイメント社
ラルフ　A　コッポラ社長

米国のイノベーティブ・コンセプツ・イン・エンターテイメント（ICE）社は、日本のAM施設でもよく目にする「ハングリーハングリーヒッポ」や「パッティング・チャレンジ」などの業務用機器メーカーである。去る11月29日、同社のラルフ・A・コッポラ社長から、ファックス（既報の関西精機製作所の故・古川純一郎社長に対する追悼文）が届いた。

この数週間というもの、どうすれば自分の気持ちを日本のコインオペ業界関係者に向けて的確に表現できるのか、その最良の方法を考えていました。

10年前、成田空港に到着した私はある日本の若い実業家の挨拶を受けましたが、彼とはテレックスやエアメールのやり取りをするだけの関係でした。我々の環境は非常によく似ていました。というのも、日本人と交流するというのは私にとってこれが初めてのことであり、恐らく彼にとってもそうだったと思います。彼の限られた英語力と、私のゼロに等しい日本語力という状態でのコミュニケーションではありましたが、我々はお互い非常に打ち解けているように感じられました。

あれから10年、私は日本を始めとする極東諸国を幾度も訪れるようになりましたが、我々の友情は期待以上に深まり、いつしか、彼のことを『親友』とさえ思うようになっていました。我々は仕事のことだけでなくお互いの文化について、頻繁にファックスでやり取りするようになっていったのです。

事実、ある年、彼はハロウィーンという習慣を日本へ持ち帰り、それ以降は毎年このお祭を祝っていました。また、我々はそれぞれの家族のことを話し合ったりと、まるで『生涯の友』として、いや、それ以上に互いに信頼し合っていました。ビジネス上でも、お互いの会社の利害に関わる際には助け合ったりと、我々は長い付き合いを大切にするという大きな視野を持っていたのです。

私は彼を信頼すると同時に、――私の気持ちを最も的確に表現し得る言葉を用いるなら――『尊敬』してもいました。彼のビジネスのやり方だけでなく、友としての彼、夫としての彼、そして3人の子の父親としての彼を尊敬していました。

昨年の7月下旬、日本時間の深夜でした。純一郎氏から私宛にファックスが送られてきました。それは「普通でない痛みを感じたので、医者に診てもらうことにする」といった内容でした。純一郎氏とその家族にとって、それから1年と3カ月間は肉体的にも精神的にも非常に苦しい期間だったことでしょう。ですが、彼らは純一郎氏の回復を信じて疑いませんでした。その間、私は京都にいる彼を2度訪ねましたが、その度に、非常に困難な、そして苦痛を伴う病気と闘う彼の人としての強さを目の当たりにしたのです。

こういった言葉は癌と闘う友について語る最も一般的な科白と捉えられがちですが、純一郎氏と喜美子夫人に対する私の賞賛の気持ちは決して表わし得ません。

もう一人、私が情報のやり取りをしている人物に舌　寛次氏がいます。同氏は関西精機製作所の社員であり純一郎氏の古き友でもありますが、その彼から純一郎氏が亡くなったという連絡を受けました。

私はこの手紙を通して、古川純一郎氏は日本の特使としてはパーフェクトな人物であり、私の真の友であったこと、そして心から彼の死を悼むということを伝えたいのです。我々のユニークな関係によって、今の私の考え方や日本とビジネスを行なう上でのプロとしての腕前を身に付けることができたのです。

日本の方々が私とともに、純一郎氏に賛辞を贈ってくださることを希望します。そして、彼が示した強さが、残された家族にとって支えとなるよう、心から願います。

イノベーティブ　コンセプツ イン
エンターテイメント社・社長
ラルフ　A　コッポラ

懸賞論文入選作

「月刊ゲーメスト」（㈱新声社）と小誌との共催による「第6回ゲーム懸賞論文」は、「自由課題」のみによる作品募集となった。その結果、79名による81編（含・小誌受付4編）の応募を得るところとなった。

12月7日と9日の両日、㈱新声社に於いて選考会を開催。左頁に掲載の19編が入選と決定した。

尚、入選作の発表を11月末発行号としていたところ、前回に続き1カ月の遅延となったことをお詫び致しますと共に、ご応募頂いた皆さんに、心より御礼申し上げます。（賞金、賞品、参加賞は1月中に発送の予定です）

選考を終えて

今回、3年ぶりに「自由課題」のみとしたのは、できるだけ多くの読者に募集の機会を、としたものだが、幸い前回比で55・8％増の応募を得、減少傾向に歯止めをかけることができた。

今回の応募には2つの大きな特徴がある。一つは、応募者の年齢が一段と高まったことだ。不明を除く72名の平均が20・5歳。入選作で比較してみると、第1回が16・9歳、前回が21・3歳、そして今回が22・2歳。5年で5・3歳の増加となっている。

応募者の95％は㈱新声社への送付だが、顧客の年齢層が高まっている折、この応募者年齢の高まりに並行して、ゲーメスト誌の読者の年齢層も高まっている、と考えるべきなのだろうか。

二つ目は、先のことと連係して考えれば当然ともいえるが、懸賞論文的スタイルが整ってきたことだ。もっともその反面、第1回目の応募者の多くから受けた、文章としての完成度は低くとも、生々しい体験に裏打ちされた迫力を感じることが少なくなってきたことは寂しい。難しいところだ。

「……論文」としてはいるが、決して論文としてのスタイル、内容を優先しているわけではない。それは、過去の入選作を振り返って頂けばご理解頂けるだろう。今回の1席「ブランカ使い」や「ツインシート」も、およそ「論文」というスタイルの作品ではない。ノンフィクションの強みを発揮してほしい、と強調しておこう。

さて、今回の特徴をもう一つ加えれば、自由課題もあって、テーマが実に多岐に亘ってきたことだ。それだけに、論文としてのテーマ設定の面白さがあっても、論文であるが故の掘り下げ不足から、選外になったものも多い。

多岐に亘るテーマの中でも、特に目立ったのが「格闘技ゲーム過多」、「続編過多」に対する批判、対戦格闘技ゲームブームを反映しての「ハメ技」是非論、等となろうか。

こうした中で、最優秀作となった「これからのゲームの難しさのあり方について」は、毎年数編は寄せられる「難易度」批判を一歩進め、具体的な対応策に踏み込んだ点が評価された。2席の「対戦格闘ゲームの難易度」も同様。

この他、「スコアシステムの可能性」を始め、選外となった作品を含めて、提案を盛り込んだ作品が目についたのも今回の傾向の一つに加えられる。

内容の深部に触れず、外面をなぞるばかりでは歯痒い。入選作を一挙に掲載し、読者にお届けしたいという思いにもかられる。次号より、上位入選作1編と佳作2編を掲載して参ります。

ご愛読ください。

月刊コインジャーナル/月刊ゲーメスト共催

決定！第6回ゲーム

第6回ゲーム懸賞論文 入選作品発表

〈敬称略〉

最優秀賞 賞金5万円

清水康彦／これからのゲームの難しさのあり方について (20歳・富山県)

1 席 賞金3万円

篠田まゆみ／ブランカ使い (24歳・千葉県)

小崎 治／「ストⅡダッシュ」がやってきた日 (41歳・栃木県)

2 席 賞金2万円

新宮智子／私をガイアポリスへ連れてって (26歳・神奈川県)

野上礼史／対戦格闘ゲームの難易度 (24歳・東京都)

3 席 賞金1万円

松原正和／ゲーセンなんていらない (21歳・千葉県)

藤原城嗣／ハメ技肯定の立場から (21歳・大阪府)

佳 作 賞品

布袋屋智朗／呪詛の視線を身に受けて (24歳・神奈川県)

金沢夢子／コミュニケーション・ノート存続のお願い (19歳・東京都)

川西千景／私のジャンヌ伝説 (16歳・愛知県)

沼 高行／スコアシステムの可能性 (20歳・神奈川県)

稲村弘幸／続編・考 (22歳・東京都)

広川重明／輝け／色ものバトラー (26歳・新潟県)

松本 隆／メタゲーム詳論・改 (19歳・京都府)

斉藤秋人／ツインシート (23歳・千葉県)

高田慎一／たかが対戦台、されど対戦台 (17歳・三重県)

日吉泰成／懐古の日々を送る理由 (19歳・静岡県)

藤内 真／ゲーム世界と物語 (24歳・北海道)

阪下由希／言いたい事を書いてみよう、ハイ (18歳・東京都)

最優秀賞

「これからのゲームの難しさのあり方について」

富山県富山市
清水 康彦（20歳）

ゲームセンターが質的に変化しつつある。それは「ゲーメスト」読者投稿コーナーなどからも窺い知ることができる。「ゲーセン」がなくなりつつある（なぜ、ことさらにかぎ括弧で括ったのか、そしてなぜ「ゲームセンター」ではなく「ゲーセン」なのか、は説明するまでもないだろう）――そして「アミューズメントスクエア」がとって代わる。それはさらなる客層の拡大、特にヤングアダルト層の獲得を狙った動きなのであろう。この目的を達する手段のひとつ「マニア排除」が挙げられたのは残念、否、一ゲームファンとして率直に怒りすら覚えるが、目的そのものは、方向性として、おそらく正しい。ゲーム業界が、ひいてはゲームそのものが生き延びるために、これはおそらく必然の流れなのだ。

ところがゲームセンターの主役であるゲームに、どうも元気がないように感じられる。僕なども「最近やるゲームがない」などと、まだ20歳だというのに、どうにもおじさん臭い科白を吐くことしきりだ。友人のひとりもそう言っているし、「コインジャーナル」誌によるところでも「ストIIダッシュターボ」が落ち込んだらどうなるか…という状況らしい。単に僕一人の好みの違いや思いこみ、ということではなさそうだ。ではこの状況を打開するためにはどうすれば良いか。答えは自明だ――面白いゲームを創ればよい。もっとも、それが簡単なことではないのは無論である。面白いゲームを創るために必要なのは、多分に才能やひらめきであるようで、僕のような凡才には、なかなか良い案も浮かばない。

しかし、地道な努力によってこそ補える部分もあるだろう。そのひとつとして考えてみたいのが、ゲームの難しさについてである。なお、念のために断っておくが、ここで論じたいのは、どのようなゲームが客層拡大という至上目標に沿うものなのか、言い換えると「初心者向け」のゲームとは何か、である。それをどうか念頭に置いて頂きたい。

さて、話を元に戻すが、先ほどはなぜ「難しさ」という比較的あいまいな表現を使い、「難易度」という言い方をしなかったのか、というと、一般に言われる「難易度」以外にもゲームの難しさを左右する要素があると思われるからである。例えば「ＳＤＩ」（セガ）と「達人王」（東亜プラン）の「難しさ」を、果たして同じと言って良いだろうか？

そこで、ここでは「難しさ」を3つに分けて考えてみたい。すなわち

(1) 一般に言う「難易度」
(2) 操作系の判り易さ
(3) ゲームシステムの判り易さ

である。順を追って見ていきたい。

まずは(1)である。ほとんどの場合に問題となるのがこれだが、まず１００％「いまのゲームは難し過ぎる。もっと易しくせよ」という論旨である。大筋それは正しいのだろう。ゲーム序盤が易しいのは、いっそ当然でなくてはならない。だが後半は難しくても良いのではないか、あるいは難しくあるべきだ、と思われる。その理由は後述する。

次は(2)についてである。これは、「レバーとボタンの数」と「それらをどう使うか」の2点に分けてみたい。

前者の意味での難しいゲームとして、先述の「ＳＤＩ」が挙げられよう。あのレバーとトラックボールの独特な操作系は、かなりインパクトのあるものだが、それだけに初心者に対しては壁になりかねない。視覚的に判り易いものだから、なるべく簡単にすべきであろう。

対して後者は、どちらかというとプレイ中に関わってくる。これについては感覚的に納得できることが重要と思われる。操作がより覚え易くなることも勿論だが、それ以上に、これはキャラクターを動かす楽しみに直結した部分だからだ。僕が「龍虎の拳」に手が出せなかったのは、ひとえにあのボタンの使い方が判らなかったことによる。

最後に(3)、ゲームシステムの判り易さであるが、先述までの「難しさ」の中でも最も軽視され、従ってある意味で最難なのがこれであろう。理由は簡単、説明が全く足りないからだ。パズルゲームなどは基本的に1作ごとにルールが違うため、デモでルール説明を行なうのが一般的となっているし、「コラムス」「ぷよぷよ」などはプレイ中にヒントも出る。これに対してシューティング、アクションはどうかといえば、「バブルボブル」などアクションでは少々見受けられるくらいで、シューティングは全滅といってよく、お寒いと言うしかない。

「そうは言っても、シューティングで何を説明するんだ？」と思う方もおられよう。「これが自機で、レバーで動かし、ボタンで弾を撃って破壊していきます。敵や敵弾に当たるとミスです」程度のことをデモで流せばよい。無論、そのゲーム独特のシステムがあれば、それも説明すべきであるが。

何で今さらそんな事を…と思う方が大多数であろうが、これはそう思える人を対象とはしていない。先ほど断っておいたように、これはあくまで「初心者を抵抗なくゲームさせるための手段」である。一般論としてのゲームを理解している人のための提言ではないのである。

と、ここまで述べたら、僕の言いたいことが判るだろうか。いまのゲームは、難易度をどうこう言う以前にシステム的にかなり複雑化しており、その点に配慮せねば客層拡大は難しいのではないか、ということだ。いまの状況は、初心者にとっては「小学生時代の知識で微分積分を解けと言われているようなもの」であるに違いない。つまり、すべきことが判らない状態である。これでは面白いかどうかなど判るはずがないのではないだろうか？

その点で、ネオ・ジオ格闘ゲームは評価に値する。もともと格闘ものは視覚的に判り易いものだから、初めてでも「何をすれば良いか判らない」という事態に陥ることは、そうないはずだ。このようなデモの理想形として、「ボナンザブラザーズ」が挙げられよう。デモを「ステージ0」という形にして、操作方法から基本テクニックまで判り易く図示し、それを実践させてくれる。だから比較的斬新なシステムにもかかわらず、無理なくプレイできたものだ。

ここに挙げたどちらのゲームも、難易度的に易しいとは言えない。少なくとも誰もクリアできるものではないだろう。しかし「すべきことが判る」ということは「ミスの原因が判る」ということだ。それは次回への教訓であり、再プレイの原動力たりえるものだ。何もゲームに限ったことではない、何がどうなったか判らなかったことを、面白いと思うだろうか？　再びやる気が起きるだろうか？

だから、デモで得た知識が身につけられるように、ゲーム序盤は易しくなければならないのである。これはまた、多くのゲームプレイヤー達の要請とも合致する。「大魔界村」など、序盤の難易度があまりに高かったために長期に亘るヒット作たりえなかったゲームは多過ぎる。

一方、ゲームの楽しみに「達成感」も含まれることは、異論をさしはさむ余地はないだろう。難所を抜けた、ステージクリア、オールクリア…。この達成感を増幅させるにはどうしたら良いか。詰まるところ、難しくすれば良い。先ほど「後半は難しくあるべきだ」と言った理由がここにある。そのゲームを理解している場合に限るが、いつまでたってもトライするハードルの高さが同じでは、緊張感がなくなり、盛り上がりに欠けたものになってしまうからだ。もっとも、この点から見ても、いまのゲームの難易度は容認できるものではないが…。

以上、「初心者向けのゲーム」の姿を、僕なりに考えてみた。要するに問題は、浅いとはいえ確実にあるゲームの歴史とそれに伴うゲームの進化の過程を知る者と、そうでない者との間に埋め難い溝ができてしまっていることだ、と僕は思っている。その溝を埋めるための方策のひとつに、これまで述べてきたことはなりえると思われる。また、基本からのステップアップという意味で「コズモギャング・ザ・ビデオ」といったゲームが現われてきていることも、明るい材料である。激ムズゲームを撲滅せよなどと言う気はない。これもひとつのカテゴリーであろうから。ただゲームセンターが変わろうとしており、それが方向性として正しいならば、ゲームもまたその方向に沿って変わっても良いのではないか。そして、いまがまさにその時なのではないだろうか。そう、僕は思うのである。



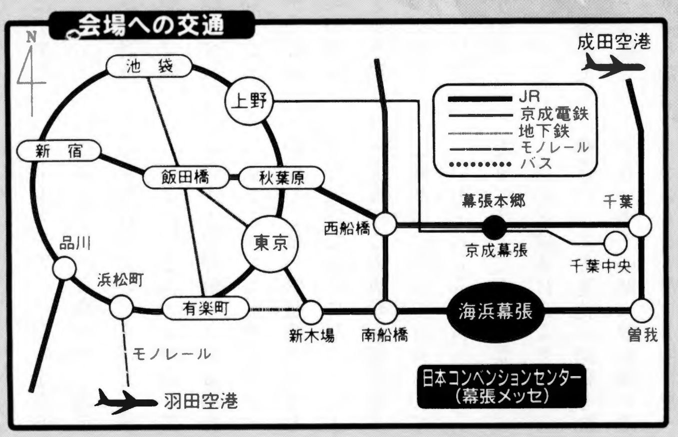


AOU 1994 アミューズメントエキスポ

●平成6年2月22日(火)～23日(水)
●日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

テーマ
「明るい運営・楽しいアミューズメント」

●クルマ利用
・東京都心→東関東自動車道 湾岸習志野I.C
・成田空港→東関東自動車道 湾岸千葉I.C



出発地	経路	最寄駅	会場
上野	京成電鉄 →	京成幕張本郷 → バス5分	日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
秋葉原	JR総武線 →	幕張本郷 → バス5分	日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
東京	JR 京葉線快速29分 →	海浜幕張 → 徒歩5分	日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
有楽町	地下鉄有楽町線 → 新木場 → JR京葉線 →	海浜幕張 → 徒歩5分	日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
羽田空港	モノレール → 浜松町 → JR 山手線 → 東京 → JR京葉線 → / リムジンバス35～50分 →	海浜幕張 → 徒歩5分	日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
成田空港	JR 総武線 → 千葉 → JR外房線 → 曽我 → JR京葉線 → / リムジンバス35分 →	海浜幕張 → 徒歩5分	日本コンベンションセンター（幕張メッセ）

●開催要項

〈名　称〉 AOU 1994 アミューズメント・エキスポ
〈テーマ〉 「明るい運営・楽しいアミューズメント」
〈会　期〉 平成6年2月22日(火)～23日(水)
午前10時～午後5時
〈会　場〉 日本コンベンションセンター（通称：幕張メッセ）
千葉市美浜区中瀬2－1
〈主　催〉 社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
〈入　場〉 入場券・招待券の無い方は入場出来ません。

●お問合せは
03(3253)5671
社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会事務局
〒101 東京都千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル6F

TASKO スポーツゲームはタスコ

ダブル BASKET バスケット スタジアム STADIUM W

イルミ・音声BGM付



大人気定番モデル!!

2人でいっしょに楽しめる

対戦プレイ用!

SIZE：(mm)
W1,350×D2,400×H2,500
消費電力：260W 〒91-43829

ダンクシュート Dunk Shoot



シュートをじゃまするゴリラの動きに要チェックだ!!

ダンクシュートを熱くキメよう!!

対戦プレイ用!

SIZE：(mm)
W1,400×D1,720×H2,185
消費電力：410W 〒91-43829

シングル BASKET バスケット スタジアム STADIUM S

イルミ・音声BGM付



本格派バスケットゲーム!!

ナイスシュートを実感できる

通信機能OK
★オプションです

SIZE：(mm)
W900×D2,600×H2,500
消費電力：280W 〒91-43829

サーカスホイールII Circus Wheel II



カラフルなデザインがとても鮮か!
係員不要の輪投げゲーム!!

リング・景品自動取り出し機構

SIZE：(mm)
W2,860×D3,280×H2,630
消費電力：1kW 〒91-43829

ビート ザ クロック BEAT THE CLOCK

イギリス生まれのロンドン育ち!!
ビッグベンがモデルの
面白ゲームが
日本上陸!!



SIZE：(mm)
W540×D1,632×H2,451
消費電力：200W 〒61-16328

ドラゴン・ファイアー DRAGON・FIRE



オレ様に勝てるかな?!

連射無制限!!

ドラゴンとの熱き戦いが始まる!



通信機能OK
★オプションです

SIZE：(mm)
W900×D2,500×H2,230
消費電力：360W 〒91-43829

キッチン!! ブレイク



前からも上からも、つぎつぎ出てくる皿とフライパンを叩いて叩いてストレス解消!



SIZE：(mm)
W1,200×D850×H1,850
消費電力：500W 〒91-43829

SPACE CREATOR TASKO タスコ株式会社

東京営業部／〒113 東京都文京区本駒込3-17-2 ☎03-3827-6741(代)
大阪営業部／〒532 大阪市淀川区木川西3-4-4 ☎06-303-7531(代)
福岡営業部／〒810 福岡市中央区清川1・7・12大戸ビル5F ☎092-524-8006(代)

私達は「芸術作品」を作っているのではありません。

私達は長期に亘って収益の上がる「商品」を作っているのです。

雷電
とってもE雀
グッとE雀
セイブカップサッカー

私達は**セイブ開発**です。

有限会社セイブ開発　〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL(03)3238-9169 FAX(03)3238-9187

発売中

Information

4人同時プレイ
横スクロールアクションゲーム
ゼロ・チーム

ZERO TEAM

ZERO TEAM™



有限会社 セイブ開発 **SEIBU KAIHATSU. INC.,**

〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169/FAX.03(3238)9187

固定ファンの多い長期稼動人気ゲーム
「上海」シリーズの最新作

上海Ⅲ

選べる3モードで ますますエキサイティング

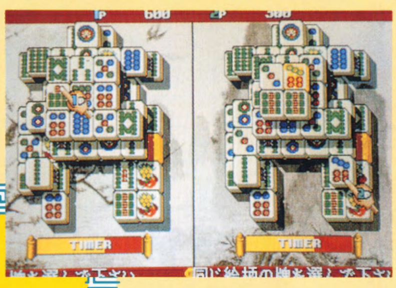
1Pノーマル

従来通り、同じ絵柄の「自由牌」を2枚1組として取っていき、積まれた山を消して行きます。「手詰り」もしくは「時間切れ」でゲームオーバーとなります。



2P協力

1Pノーマルの配列を2人で同時に取って行きます。「手詰り」もしくは「時間切れ」でゲームオーバーとなります。



2P対戦

画面を2分割し、同じ配列の小さな山を崩していきます。
制限時間内にどちらかが黄金牌を取ると、そのステージを終了。
3本勝負で勝敗が決定します。

キュートなデザイン、コンパクトなボディ



18インチ筐体

ラーナ

- 仕様：H 1,350×W470×D600（㎜）
- 消費電力：105W ●重量：55㎏
- ▽95-4828

開発・製造元・総発売元/サン電子㈱

（OP価格 ¥174,400）

SUNSOFT®

サン電子株式会社
（本　　社）〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
（東京サンソフト事業部）〒162 東京都新宿区揚場町1番3号 グロリアビル5F
TEL 03(3266)8751 FAX 03(3235)8483



株式会社タカラアミューズメント 機器事業部

〒111 東京都台東区浅草1-10-2 YS-1ビル

TEL03(5828)5311
FAX03(5828)5310

Hanna-Barbera®

今年はケンケン年だ
シッシッシッシッ!!







ケンケン
ウインタースポーツバージョン
スキー、スノーボード、アイスホッケーで登場

1月下旬 100コ入30,000円

チキチキマシン猛レース
あったかスリッパ

2月上旬 100コ入30,000円







新柄、
新パッケージになって
再登場 108pcs

1月中旬 4種 96ケ入

※掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。

品質抜群
ケンケンハンドタオル

1月中旬 4種 100枚入30,000円

日本コロムビア・キャラクター・ライセンシング・グループ

〒107-11東京都港区赤坂4-14-14

TEL 03-3584-8307

Jr. SOCCER

ジュニア・サッカー

ロケやプレイヤー層を選ばない
メカニカルサッカーゲーム

バックパスで
更にエキサイティング



遊び方

- 100円玉を投入するとサッカーボールが出て来ます。
- キックレバー（1～5）でボールをキックしてゴールを狙って下さい。ゴールにボールが入ると景品が１個出ます。
- ゲーム中、回転している大きなボールの止まった位置でゴールの広さが決まります。
- ゴール以外（パスミス・ファール・オフサイド・ノーゴール）にボールが入るとゲーム回数が１回減ります。
- ゲーム回数がゼロになるとゲームオーバーです。

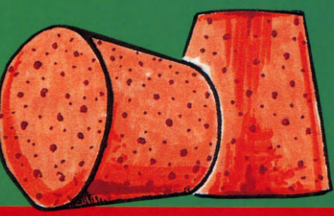
節税対策用セパレートタイプも御用意しております。
（ジュニア・サッカーS＋カプセルベンダー）

◆ゴール難易度設定切換可能
◆１ゲーム中のゴール難易度決定への再チャレンジ回数切換可能
（上がったボールをバックキックして再度上に上げると大きなボールが再び回転します。）
◆75φカプセル100個以上収納出来ます
◆サイズ(㎜)：W600×H1.400×D400(キャスター含む)
◆重量：60㎏
◆消費電力：100W　外部電源装置使用

外観・仕様は、予告なく変更される場合がありますので予め御了承下さい。

○製造元
遊びのメカ　有限会社 清水企画
〒399-46　長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL. 0265-79-8623
FAX. 0265-79-5044
プランニング／朝日電子

振込先
伊那信用金庫箕輪支店
普通口座　524250



と信頼性が物語っています。

●実力満点の2機種が更に変身!●

NEW

近日発売

ダルマハンティング【仮】

ビッグな8人用に生まれ変わります!!

自動化されたオペレーションのし易さは変わりません。

NEW

近日発売

カプセルハンティング【仮】

75φと100φの2種のカプセルを同時にハンティング!

景品のレーンが2段になって楽しさも2倍。



弾貨機

弾貨機は大容量の2,500発。
(カウンター埋め込みタイプは
1,500発収納可能。)
スリムな形状のため邪魔になる
ことはありません。
W250×L500×H700
電源はAC100V 50/60Hz



銃もNEWモデルになりました

銃の良さはピカイチ! その音はプレイヤーを魅了。
自由に狙い撃ちでき、楽しさ倍増。
従来の銃よりも少々銃身が長くなりました。
銃口にコルクがつまらないように改良しました。
握りの色が高級感溢れるチョコレート色になりました。
《3ヵ月メーカー保証付》

すべては射的ゲーム30年の実績

切れそうで切れない紙テープを撃ち抜く

CARNIVAL TARGET

カーニバル ターゲット(4人用)

シューティングゲームに賑やかさをプラス！
景品は自動搬送でプレイヤーのもとまで運びます。
2年間で500台の販売実績が誇る人気と信頼性。
弾貸機と台は標準装備。
W2,050×L3,300×H2,600
電源はAC100V 50/60Hz



新製品



コンパクトタイプも登場！

CARNIVAL TARGET MINI

カーニバル ターゲット ミニ(2人用)

スペースにあわせてご利用ください。
シューティングゲームに賑やかさをプラス！
景品は自動搬送でプレイヤーのもとまで運びます。
弾貸機は埋め込みタイプを標準装備。
W1,200×L3,300×H2,600
電源はAC100V 50/60Hz

陳列数が多く賑やか

LUCKY TARGET MINI

ラッキー ターゲット ミニ(4人用)

景品セットの手間なくカンタン。
景品はコンベアにて自動供給。
弾貸機と台は標準装備。
W1,700×L2,800×H2,000
電源はAC100V 50/60Hz



ワイドタイプ「ラッキーターゲット」(8人用)もあります。
W2,750×L2,800×H2,000
電源はAC100V 50/60Hz

射的ゲームを創り続けて30年
栗田技研株式会社
本社／〒500 岐阜市溝旗町2-13(栗田技研ビル) TEL0582(63)3037代 FAX0582(63)3038
《販売本部》〒500 岐阜市下奈良2-19-1 TEL0582(73)0439 FAX0582(72)1450

栗田技研株式会社 西日本総代理店
㈱クリタレジャー
〒672 兵庫県姫路市飾磨区野田62-1
TEL0792(23)8609 FAX0792(23)5196

喜ぶ顔っていいな

楽しい感覚提供します

お主の腕ではたおせまい

ニンジャ どろんパ



1人たりともお城に入れるな!
ボールをぶつけて忍者を落とせ!!
がんばれば殿様から"ごほうび"が!!!



のぞき窓から景品が見える

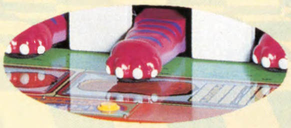


穴あきビニールボールではね返りも安心

幅1,100/奥行き2,413/高さ2,360㎜ AC100V (50/60Hz)
直径80㎜円筒型

DORA NECO BanBan

楽しいピクニックをじゃまするドラネコ親子をたたきまくれ!!





にゃんともてごわいやつ!!
なかなかやるにゃん。
まだまだあまいにゃ〜

3段階表示

遊び方
100円を入れて「ドラネコモード」か「子ネコモード」を選びます。ゲームフィールドに出てくる手をハンマーで叩き、一定時間内での得点を競います。一定得点以上でボーナスゲームが出来ます。

●幅930/奥行850/高さ1,500(㎜)直流電源使用　PAT. P

DOKI DOKI LiON

★ライオンの尻尾5本のうちから3本連続で子ライオンの尻尾を引くと
大成功!!

親ライオンの尻尾を引くとゲームオーバー



陳列窓付



カプセル製品

幅830㎜/奥行1,020/高さ1,780㎜
130W (AC100V 50/60Hz)

※改良のため予告なくデザイン及び、仕様を変更する場合があります。

『喜び』のレジャーシステムを創造する
株式会社 カトウ製作所
本社工場/東京都世田谷区北烏山6丁目24番13号
〒157　☎(03)3307-1221代 FAX(03)3307-1244

夢広場を彩るマシン群。

狙ってザクザク一発台

Miracle Shot II
ミラクルショットII

最高90枚払い出しに挑戦




●幅630mm/奥行500mm/高さ1,670mm(看板含む)
●標準プレイ料金=100円60カウント
1メダル5カウントの持ち時間制

狙ってザクザク一発台

Dynamite Shot
ダイナマイトショット

最高90枚払い出しに挑戦




●幅700mm/奥行500mm/高さ1,540mm(看板含む)
●標準プレイ料金=100円60カウント
1メダル5カウントの持ち時間制

遊び易い工夫いっぱい

Madonna III
マドンナIII




●重量85kg ●メダル、100円
(メダル貸出し機能)の2ウェイ仕様
●幅505mm/奥行500mm/高さ1,450mm(看板含む)

Lady MADONNA
レディマドンナ




●重量84kg/メダル、100円
(メダル貸出し機能)の2ウェイ仕様
●幅505mm/奥行500mm/高さ1,450mm(看板含む)

MADONNA V FIVE
マドンナファイブ




●重量84kg/メダル、100円
(メダル貸出し機能)の2ウェイ仕様
●幅505mm/奥行500mm/高さ1,450mm(看板含む)

MS VENUS
エムエスヴィーナス




●幅600mm/奥行450mm/高さ1,540mm

MS PATRA
エムエスパトラ




●幅600mm/奥行450mm/高さ1,540mm

MS PATRA JOKER
エムエスパトラジョーカー




●幅600mm/奥行450mm/高さ1,540mm


特価品
毎日続々入荷中！
100øカプセル対応商品多数!!
⑯ 75øカプセル対応
10種類アソートデジタル
100コセット 11,000円
⑰ 75øカプセル対応
@180円均一
A. ペンダントウォッチ
10種 100コ単位
B. ゴールドバーウォッチ
100コ単位
C. メタル指輪時計
50コ単位
D. ウォークマン型ICオルゴール
100コ単位
⑱
クレーンで大人気！
各種ミニバックアソート 100コ単位 @280円
⑲ 75øカプセル対応
@250円均一
A. 石付チェーンブレスウォッチ(箱入)
100コ単位
B. 電動マッサージボール
100コ単位
C. ストップウォッチ
100コ単位
D. バングルウォッチ
100コ単位
E. コニカフィルム
(24枚)
100コ単位
F. 水晶パワーストーン
50コ単位
G. キーリールチェーン
48コ単位
H. インゴットデジタル時計
(ホルダー付)
50コ単位
表
裏
⑳ 75øカプセル対応
@300円均一
A. デジタル万歩計
100コ単位
B. キーホルダー付ミニ電卓
100コ単位
55×35%
C. 乾電池テスター
96コ単位
53×53%
㉑
小売＆ギフト
A. 電動歯ブラシ
100コ単位 @250円
190×80%
B. トラベルアラームクロック
100コ単位 @270円 80×75%
C. オペラグラス
100コ単位 @160円
110×70%
D. 電動毛玉取り
100コ単位
@250円 90×75%
E. マフラー
50枚単位 @180円
220×1400%
F. 折りたたみ式ホビーセット
72コ単位 @180円
115×55%
G. サイフ型ソーイングセット
48コ単位 @180円
170×85%
H. 電池式ヘアアイロン
50コ単位 @250円
150×40%
I. AXIAカセットテープ60分
100本単位 @130円
110×70%
J. 精密ドライバー6P
100コ単位 @160円
130×70%
@300円均一
K. リップカラー
48コ単位 100×70%
L. アイシャドウセット
48コ単位 100×70%
M. AMカードラジオ
50コ単位 120×80%
N. 電池カミソリ
72コ単位
100×60%
O. ポータブルラジオ
50コ単位 110×70%
P. 革製免許証入
48コ単位
80×120%
Q. ポンポンマッサージ機
60コ単位 140×90%
R. メンズカジュアルベルト
48コ単位
S. スライド式角型ライトルーペ
100コ単位 95×70%
T. スキーグラス
60コ単位
U. 金属製オペラグラス
50コ単位 110×70%
V. ケース入サングラス
50コ単位
■3万円以上お買い上げの方、送料元払い
総合百貨大卸 ◆ご注文はTelまたはFaxにて(Faxは24時間OK)◆
株式会社ビジネスセンター
TEL 03-3863-3021(代) FAX 03-3863-3028
〒111 東京都台東区鳥越二丁目三番一号
(振込先) 朝日信用金庫 浅草橋支店 (普) 000029

当社ディスカウント卸問屋につき

① 75ø カプセル対応

@70円均一

A. ミニカー えんぴつ削り
B. ヘアバンド6P
C. 格子柄小銭入れ
D. キルティングポーチ
E. 花柄小銭入
F. ミニホチキス
G. リストバッグ
H. ミニスポーツバック小物入
I. イライラゲーム各種
J. ドアノブカバー
K. ビン入芳香剤
L. プルバックミニカー
M. ドライバー手袋
N. 笛付マスコット(犬)
O. ソフトペンケース
P. 吸盤ボール
Q. 靴クリーナー
R. バスケットブローチ各種
S. プロミスリング

各60コ単位 計120コ以上 1コ70円均一

② セ75ル ø 対カ応プ

@80円均一

A. 2Pスチールアームバンド
B. スカーフリング
C. サッカーボール財布
D. バネ式ハンドグリップ

各60コ単位 計120コ以上 1コ80円均一

③ セ75ル ø 対カ応プ

@150円均一

A. ヘルメット型デジタル時計 100コ単位
B. サッカーボール型デジタル時計 100コ単位
C. ゲームボーイ型ウォッチ 100コ単位
D. ストップウォッチ型デジタル 100コ単位

④ 75ø カプセル対応

@100円均一

A. 革製キーケース 小銭入 100コ単位
B. バンダナ 50×50cm 60枚単位
C. 2mメジャー 120コ単位
D. 手編みミサンガ 60本単位
E. ベルベットチョーカー 60コ単位
F. 巾着袋 (27×35cm) 60コ単位
G. プルバック三輪バギー 48コ単位
H. のびのびマジック手ぶくろ 60コ単位
I. トロール人形(ホルダー付) 60コ単位
J. マンガ時計 100コ単位

⑤ 75ø カプセル対応

ソフトボール / 地球儀 / コイン / 特大鈴 / サングラス / 毛玉 / ミニカー / 鈴付 / クリスタル / スパンコール

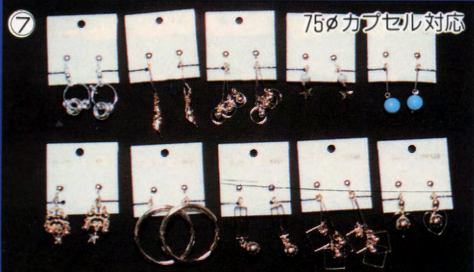
キーホルダーAセット 10種×30コ (セット内容は変更の場合があります。)
300コセット、19,500円

⑥ 75ø カプセル対応

ゴリラ / アニマルブーツ / パール玉 / ライト付 / オーロラ / 笛付アニマル / スポーツ / チェーン / スプリング / ブドウ

キーホルダーBセット 10種×30コ (セット内容は変更の場合があります。)
300コセット、24,000円

⑦ 75ø カプセル対応



各種イヤリング 100コセット 12,000円

⑧ 75ø カプセル対応



各種ピアス 100コセット 12,000円

⑨ 75ø カプセル対応



ブレスレットA 5種 50コセット 14,000円
ブレスレットB 2種 60コセット 10,800円

⑩ 75ø カプセル対応

@300円均一

A. 純銀ピアス 60コ単位
B. 本物コインペンダント 50コ単位

⑪ 75ø カプセル対応



各種ネックレス 60コセット 7,200円

⑫ 75ø カプセル対応

@150円均一

A. パールネックレス 60コ単位
B. 数珠ブレス 50コ単位
C. チョーカー 60コ単位
D. 革製ネックレス 60コ単位

⑬ 100ø カプセル対応

A. DXマイクロカメラ 48コ単位 @150円
B. ソーラーカード電卓 100コ単位 @160円 55×85㎜
C. 折りたたみ式双眼鏡 40コ単位 @150円 65×65㎜
D. ストップウォッチ 100コ単位 @250円
E. キッチンタイマー 100コ単位 @300円 70×60㎜
F. マネー電卓(メモ付) 100コ単位 @250円
G. 電動マッサージボール 72コ単位 @250円 55ø×75㎜
H. クルットライト(電池付) 100コ単位 @150円

⑭ 75ø カプセル対応

A. パールペンダント
B. パールペンダント
C. インゴットペンダント
D. コインペンダント
E. オープンハートペンダント

ケース付各種ペンダント (24コ単位 @200円均一)

⑮ 75ø カプセル対応



ケース付 天然貴石
60コセット 18,000円

プライズゲーム機の新しい提案!!

HAT TRICKER PK

ハットトリッカーPK

プレイヤーを選ばない
アーケード型サッカーゲーム登場

フットペダルを踏んでボールをシュート。だから小さい子供から女性客まで全て楽しめる、サッカーのPKをモチーフにしたプライズゲームです。

迫力満点のワイドな筐体だから、集客効果絶大!!







遊び方★★★★★★★★★★

1. コインを投入すると、ガイドレール内にボールが出てきます。
2. ボールをガイドレールに沿って、フィールド内に投げ入れます。
3. 転がり落ちてきたボールを、タイミングを見計らってフットペダルを踏んでキックします。
4. 左右に動くゴールキーパーをよけて、3ゴールできると再ゲーム又は景品払い出しの選択が出来ます。

Manufacturer. ZO CO., LTD.

仕様 基準寸法(㎜)：W750×D2,200×H1,950/消費電力：100V400W/外部電源使用
※仕様・外観は改良のため予告なく変更する場合がございます。

総発売元
低価格高収益機のパイオニア
株式会社 宝娯楽

本社営業部 〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9-10
TEL044-277-7881 FAX.044-277-7814

北海道営業所 TEL.0125-24-2985
東北営業所 TEL.0188-35-2695
北関東営業所 TEL.0273-63-9481
関西中部営業所 TEL. 052-551-4447
九州営業所 TEL. 093-471-9801

ロケを賑わす高稼動マシンの決定版！

ポップショット POP SHOTS デュオ Duo

スリム設計でロケ運営の効率UP!!



銃固定式



銃フリースタイル式

ポップショットの"安全性""娯楽性"を受け継いだコンパクトな2人用シューティングマシン！

- 上下回転のマイレーン方式でトラブルなし！
- 何台でも連結可能だからスペースに応じた無駄のないアレンジが出来ます。
- マシンの中央に玉貸機があるのでプレイ中にも手元でコルク玉の補充がOK！
- ペイアウト率の調整も簡単操作！
- プレイ中に機械を止めず景品の補充が可能！

仕様 基準寸法(mm)：W1,200×D2,500×H2,350/本体重量(kg)：130

※仕様・外観は改良のため予告なく変更する場合がございます。

Manufacturer. ZO CO.,LTD.

PART.II ALADDIN CHANCE

アラジンチャンス　パートII

高インカムを記録したメダルマシン

「アラジンチャンス」がバージョンアップ！



7－7のリーチでリール回転がスローダウン。目押しのチャンスが期待出来ます。 実用新案申請中

ボーナスゲーム中フラッシュライトが点滅しメダルが一気に倍増します。

アラジンチャンスでミニボーナスがフィーバーします。

H1,410×D500×W560mm　重量65kg　▽61-15913（外部電源装置使用）

たいむチャンス パートII

スロットとパチンコの楽しさをそのままに

ジャックポットが狙えるNEWタイプ！



- ゲーム内容から盤面まで全て新設計、アミューズメント向けのマシンです。
- ロケーションに合わせたペイアウト率設定が可能です。
- 3 5 7のいずれかが5ライン上に揃うとメダル50枚獲得。さらに連チャンの可能性があります。
- 100円でメダル払い出しの貸し出し機能付きです。

総発売元　低価格高収益機のパイオニア

株式会社 宝娯楽

本社営業部　〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9-10
TEL044-277-7881 FAX.044-277-7814

北海道営業所 TEL.0125-24-2985
東北営業所 TEL.0188-35-2695
北関東営業所 TEL.0273-63-9481
関西中部営業所 TEL.052-551-4447
九州営業所 TEL.093-471-9801

めぐり逢えてラッキー



75ø用

午後のティータイム
100個 OP価格¥30,000



75ø用
メニューは季節によって替わります。

オデンキーホルダー
100個 OP価格¥30,000



キャッチャー

高級カメラ35m/m
100個 OP価格¥30,000



100ø用
※バナナ以外

フルーツ盛合せ
192個 OP価格¥18,000



75ø用

香りちゃんキーホルダー
120個 OP価格¥20,000



75ø用

セーラーキーホルダー
120個 OP価格¥20,000



75ø用

ゴールデンホルダー
120個 OP価格¥20,000



75ø用
業界初
温度チェッカー

ホット&クールキーホルダー
120個 OP価格¥20,000



75ø用

ファニーザウルスキーホルダー
100個 OP価格¥18,000



キャッチャー

マイカーフレンド
100個 OP価格¥30,000



100ø用
カード型
スティショナリー
電卓・鏡など

時代の流れ
100個 OP価格¥19,800



100ø用

チェッカーズ
200個 OP価格¥19,800



75ø用
©'76、'88、'89、'90、'91、'92、'93 SANRIO CO.,LTD.

サンリオ
よい子遠足セット
240個 OP価格¥22,000



100ø用

おもしろ消しゴム
100個 OP価格¥20,000



キャッチャー

ファッションティッシュ
140個 OP価格¥18,800



景品落し

家庭ミニ菜園セット
100個 OP価格¥30,000

総合卸商社 **株式会社 ラッキー企画**
〒557 大阪市西成区岸ノ里2丁目8−16 TEL06(652)8570 FAX06(652)8582

- 商品セットの内容は予告なく変更される場合があります。
- オリジナル商品（社名入りジャンパー・キャリングバッグなど）も受け付けております。
- 3万円以上お買い上げの方は送料当社元払いで（北海道・沖縄・離島をのぞく）※ただしカプセル以外
- 御注文は24時間FAXで受け付けています。

K-mic の人気マシン勢揃い!

ポチャッコの うきうきピカデリー(仮名)

新発売



楽しさいっぱい ポチャッコの ルーレットだよ!

♥あそび方

7種類の魚の中から1つを選んでスタート! LED、ルーレット、液晶スロットの順に止まり、当たるとメダルを払い出します。

仕様:
H1,370×W470×D380(㎜)
消費電力:70W

©1989,1993 SANRIO CO.,LTD.

ハローキティの フルーツランド

1枚 2枚



コインを入れるとキティちゃんが枚数を数えます!

♥あそび方

スロットを回し、止まった絵柄によってメダルが払い出されます。

仕様:
H1,350×W400×D350(㎜)
消費電力 100W

©1976,1993 SANRIO CO.,LTD.

けろけろけろっぴの ドキドキ 絵合わせ



ダブルチャンスでメダルがざっくざっく!

♥あそび方

- キャラクターを1つ選び、中央のキャラクターと選んだキャラクターが同じなら当たりです。
- さらにダブルチャンスとして、ピカデリーが回転し止まった所の枚数のメダルが払い出されます。

仕様:
H1,350×W400×D350(㎜)
消費電力 100W

©1988,1993 SANRIO CO.,LTD.

サンリオキャラクターメダル



©1987、1976、1976、1988、1984、1990、1993 SANRIO CO.,LTD.

高性能両替機

様々な用途に合わせて機種をご用意!!

CITIZEN® Group SAYAMA

高品質のブランド 確かな満足一。



小型両替機
EX-250ASA
1000円紙幣・500円硬貨タイプ

EX-250ASA仕様:
H810×W250×D175(㎜)
重量:約21.5kg

リサイクル式
高額紙幣用
RX-300DSA
10000円・5000円・1000円紙幣・500円硬貨タイプ



RX-300DSA仕様:
H1,620×W520×D400(㎜)
重量:約135kg

新デザインの新機種 ダブルホッパータイプ近日登場!
ホッパー容量が大幅にアップ。ホッパーの組み合わせにより払い出し金種を自由に設定できます。

取扱い代理店:マルカ㈱

サンリオNEWキャラクター 「WE ARE DINOSAURS!」

トリケラトップス



子供達に一番人気!

仕様:
H1,100×W800×D1,550(㎜)
©1992・1993 SANRIO CO.,LTD.

DINOSAUR Vchicle

大人気! 恐竜の乗り物だよ!



ブロントザウルス

のんびり屋さんの首なが竜

仕様:
H1,500×W800×D1,350(㎜)
©1992・1993 SANRIO CO.,LTD.
製造総発売元:マルカ㈱

●掲載商品の外観・仕様は一部変更される場合があります。

K-mic 株式会社 ケイミックジャパン
〒111 東京都台東区橋場1-2-1 マルカ㈱内 TEL03-3872-9767・FAX03-3872-5051

K-micの面白グッズの世界

サンリオ製品のトータルアドバイザー、ケイミックジャパン



♥サンリオおいしいセット　1,266個　OP価格¥28,000



♥ハローキティーセット　100個　OP価格¥22,000



♥サンリオ ワイワイセット　220個　OP価格¥20,000

人気キャラクター

勢揃い!!

アイキャッチが高く、イメージアップに効果的なサンリオ製品を充実のラインナップでご提供致します!



♥サンリオプラカップ&カップ袋セット　118個　OP価格¥27,000



♥サンリオファンシーセット　333個　OP価格¥34,600



♥サンリオ巾着セット　92個　OP価格¥24,800



♥サンリオキャラクター湯めぐり　240個　OP価格¥18,800



♥サンリオコスメティックセット　212個　OP価格¥24,000

K-mic 株式会社 ケイミックジャパン

〒111 東京都台東区橋場1-2-1　マルカ㈱内　TEL03-3872-9767・FAX03-3872-5051

子供たちの夢を育む

★価格表示のない景品はOP価格@￥300程度以下です。



OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT ®
National Basket ball Association

5種 100個入 OP価格￥30,000



★ミニシュート バスケットボール 96個

K-mic ケイミックジャパン

では景品アイテム **2500種以上** を常時お取り揃えしております。

掲載以外の商品につきましては、お気軽にお問い合わせ下さい。



●内容が多少異なる場合がありますが、グレードはかわりません!

♥元祖駄菓子屋セット 4,300個 OP価格￥30,000



●内容が多少異なる場合がありますが、グレードはかわりません!

♥超高級駄菓子屋セット 1,000個 OP価格￥30,000



75φ カプセル対応

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

♥セーラームーンRキーホルダー 3種アソート 120個 OP価格￥31,800



75φ カプセル対応

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

♥セーラームーンRコインパース 200個 OP価格￥45,600

4色アソート



75φ カプセル対応

♥ガラスのヒール 144個 OP価格￥30,000



ダイキャスト ミニカー

ミニクーパーJr.(サイズ:9cm)

ミニクーパー(サイズ:13cm)

〔プルバック駆動〕

♥ミニクーパー 4色 96個

ミニクーパーJr. 6色 144個 OP価格￥21,600



75φ カプセル対応

〔プルバック駆動〕

♥ビートル(プルバックカー) 144個 OP価格￥23,800



75φ カプセル対応

巾着袋・鑑定書付

♥クリスタルパワーストーン 100個 OP価格￥28,000

3種アソート



75φ カプセル対応

♥ポートレート 144個 OP価格￥14,200

8種アソート



30φ カプセル対応

♥恐竜マグネット 864個 OP価格￥19,800

K-mic 株式会社 ケイミックジャパン

〒111 東京都台東区橋場1-2-1 マルカ㈱内 TEL03-3872-9767・FAX03-3872-5051



●商品は発送元払いにてお届け致します●

商品の仕様については改良の為、変更する事がありますので御了承下さい。
価格表示のない製品はOP価格＠￥300程度以下です。

製造元
MIYASAN 株式会社 ミヤサン
〒950-12 新潟県白根市鷲ノ木新田字諏訪木島5734番地
TEL 025-377-6968
FAX 025-377-2311

総発売元 株式会社 アイモ
〒170 東京都豊島区東池袋2-22-8
TEL 03-3986-4591 FAX 03-3984-8710

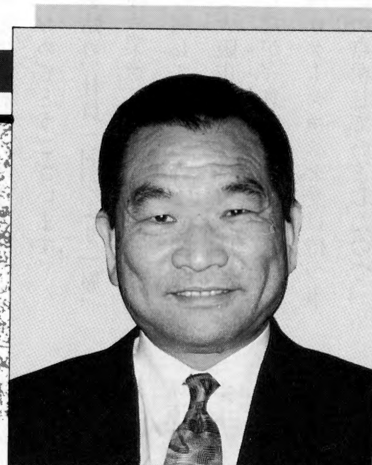
総発売元 株式会社 アーバン
〒171 東京都豊島区西池袋3-22-15 大林ビル4F
TEL 03-3590-4151 FAX 03-3590-0374

各地有力オペレーターに聞く(1)

「オペレーター」から「アミューズメント施設営業者」へ。これが今様の言い方だが、前者から後者への背景には、単に言葉の置きかえではない数々の変化——社会環境、施設の規模・設備、顧客……etc. の変化がある。そして、全国の都市部、ロードサイドが「アミューズメント激戦区」と化した今日、大手広域オペに互して活躍する、各地オペレーターの成長にも著しいものがある。肥大化したロケにも大きな転換期が訪れつつある中で、それぞれの現況を取材した。



須貝興行株式会社
代表取締役社長
鈴木　保男氏



株式会社アスモ
代表取締役社長
上田　芳弘氏



プレビ株式会社
代表取締役社長
梶　　格康氏



㈱アスモ

上田 芳弘

代表取締役社長

昨年11月15日、大阪市西区に完成した新築ビルに、多数のＡＭ業界関係者が集まった。主は大阪を拠点に50店舗に及ぶロケーションを運営する㈱ＶＩＰ上田芳弘社長であった。

ところでこのパーティー、新社屋の披露祝賀会なのだが、同時に、新星㈱アスモ（アミューズメント・スペース・マネージメント・オペレーション＝Ａ・Ｓ・ＭＯそして明日も）の設立披露パーティーでもあった。

創業20年、関西の大手オペレーターとしての地位を確立した同社の、この華麗な変身への道筋、そして現在、更に明日を、上田芳弘社長に聞く。

〈本文中敬称略〉

「何だ、大したことないな」と思われたら終わりです

― 創業20周年（93年8月）を機に（93年）11月15日、新会社「㈱アスモ」の設立、そして新社屋の竣工を果たされました。おめでとうございます。

上田 私を始め、社員一同がより一層、気を引き締め業務に邁進する所存です。

新社屋に関しては、これまでの20年間、同じ（大阪市）西区に事務所を構えていましたが、倉庫兼サービスセンターや各所ロケーションを受け持つ事務所が各地に点在していましたので、いずれは一カ所にまとめたいと考えていました。これは、増大した社員への義務でもありましたし、縁もあり、お蔭様で長年慣れ親しんだ同じ西区に新社屋を構えることができました。

― 10階建ての瀟洒なビルですが、各階どう区分けされているのでしょう。

上田 1階が受付及び商談ルーム、商品受渡し所、2階がサービスセンター、3、4、5階が整備ルーム及び倉庫、6階が社員厚生室、7階が営業部、8階が総務部、会議室、社長室、9階が経理部、役員室、そして10階が多目的ホールとなっています。また、6階部分までは21台収容の立体駐車場も兼備しており、その他、商売上、在庫がすぐに増大しますので、社屋近くに倉庫も設けたいと考えています。

― こうした新社屋の開設と共に新会社の設立もなされました。これを機会に、御社の経営幹部の全容をお教え頂きたいと思うのですが。

上田 財務担当が取締役専務岡本義教、営業担当が取締役専務遍々古一郎、営業統括本部長が取締役常務松浦準司、総務担当が取締役総務部長見上晃、経理部長が緒方和興、技術部長が村串正晃、サービス部長が山下松雄、総務次長が田中真家です。

ここまで来れたのも、私の手となり足となり、思うがままに動いてくれた彼ら幹部に負うところは図り知れません。ですから、当社の強みは、つまり人材である、そう断言できます。

― 現在、当業界は過当競争の真っ只中にあります。それに打ち勝つ為の違いを何処に出せるか、それが人材だと言われていますね。

上田 幹部役員を始め店舗スタッフに至るまで、お客さんに対する真心、そして企業利益の考え方等についての私の考え方を、徹底して教え込んでいます。そして、それは10年間、私が㈱タイトーにお世話になった時に身に付けたものでもあるのです。

― その当時のお話を少し、お聞かせ願えませんでしょうか。

上田 わかりました。当時のタイトーは、ジュークボックスのリースを主な業務としておりました。勿論、他社さんもそうでしたし、当然そこには競合が生まれます。そこで、他社に競り勝つ為には何が必要か。それはお客さん

に対する接し方、つまりサービス面での差別化以外にないのです。

私は、リース先へジュークボックスの集金やレコード交換に行く度に、必ず機械を綺麗に磨きました。特に内側は鍵が掛かっているのでお客さんは中が磨けないのです。また、キャッシュボックスから取り出したお金は、古新聞を頂戴しその上に置くなど、細かい所までも気を遣いました。そうした行為は必ずお客さんは見ているものです。

私が堺営業所の所長となるに至っても、私の部下にはそれを徹底して教育致しました。お客は十人十色だから、無造作なことはしてはいけない、針の穴のようなことでも注意せよ、ということです。そうでないと、神経質なお客には口にはせずとも「無神経な奴」だと烙印を押されるでしょうから。

逆に、日頃からそういう心遣いで接していれば、その行為は必ず報われます。私が独立し、大阪随一の繁華街ミナミに店舗を持った時も、日常からそういうキメ細かい心遣いをしてきたからこそ、店舗を貸してもらえたんだと考えるのです。それを、ただ単に「やらせてください」「貸してください」と連呼するだけだったら、到底成しえなかったことだと思います。

長い間こうしてきましたから、たまに店舗回りをした時には、店舗のちょっとした汚れや従業員の服装、言葉遣いなど細かい所に自然と目が行くのです。そして、感じたことを直ぐ口にしますよね。そうすることで幹部から末端まで私のこの考え方が浸透していくのですよ。

逆に、歩合契約しているオーナーが当社の店舗を見に来ることもありますが、その時に「何だ、大したことないな」と思われたら終わりです。神経質な人や無神経な人、それがどういう人であっても、文句を言われたくはない、これを基本にやっています。

とにかく、今の私があるのは、独立に際しそれができる人間が付いてきてくれたからこそだ、そう言えると思います。

――創業以来の幹部の方は、なるほど、そういった心構えは徹底していると思います。しかし、現在のこれだけの店舗数になってきますと、末端までそのレベルを徹底させるのは並大抵なことではないでしょう。

上田 そうです。現実にも、全てそれが行き届いているとは言い切れません。確かにメインとなる店舗はそうなっていますが、果たして自己採点80点以上の店舗が幾つあるのか。まあ、少々辛いかもしれませんが、50点～70点といった所でしょうか。たとえ、余所さんから「よくやっていますね」と言われるにしろ、私の採点表ではそうなっています。


↑地上10階建の瀟洒な新社屋ビル

ブームによる売上げ増はあくまでプラスα、浮かれてしまえば失敗を招く

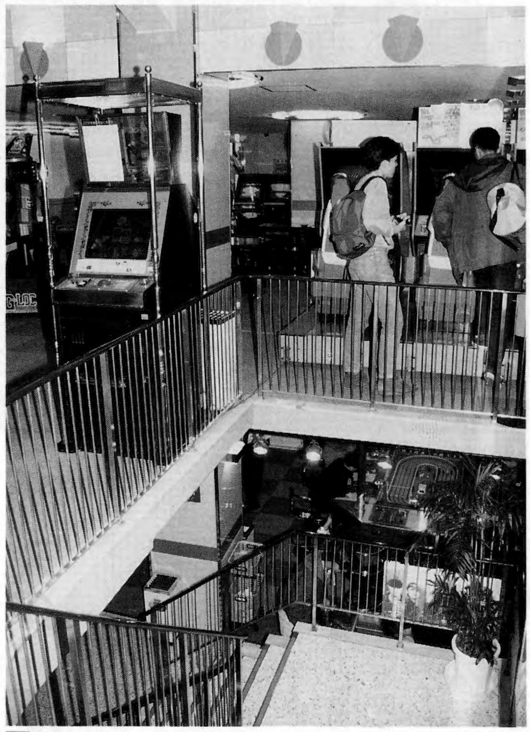
――では、独立された当時の状況をお聞かせ願えますか。

上田 今から25年程前に煙草釣りのクレーンが流行って、その後にボウリングブームが来ました。その時、ボウリング場の待ち時間を利用したゲームコーナーが一番大きなマーケットでした。当時、タイトー・堺営業所長だった私は、ボウリング場ができるという噂を聞いては逸速く施主を訪ね、営業して回ったものです。

そしてボウリングブームが過ぎ去った頃、そんなに規模は大きくはないのですがゲームセンターがポツポツとでき始め、例のメダル場が爆発的な人気を呼ぶようになりました。私が独立したのも丁度そのような頃でした。

当時の大阪には、今のような規模のゲームセンターは殆どなく、せいぜい20坪～50坪程のお店が少しあった程度





大阪・梅田の一等地に出店された同社ロケ、「ヤングプラザABC」。88年1月31日のオープンで、風営法施行後初めて梅田にオープンした専業店でもある。91年春にはリニューアルを果たし、都合4フロアのロケとして生まれ変わった

だったと記憶しております。そのうちに梅田にメダル場ができ、すぐにミナミにもできました。そして、その次にミナミにできたのが私の店舗であったわけです。

　当時はオペレーターもやりディストリビュータもやりという会社もあったのですが、私の営業方針として販売は一切手掛けず、コーナー運営専門の会社として伸ばしていきたいと考えておりました。その方が私の性にも合っていたと思いますし。

　それと、手形は一切出さないこととしました。ですからこの20年間、手形で物を買ったことがないのです。全て基本的には現金仕入れです。ひいては、これが信用に繋がっているのだと思っています。

――そして20年間が過ぎました。今から振り返れば、この20年間は色んな成長段階に区切れるかと思います。勿論、それは業界全体の動向と並行している面もあるでしょうが、果たしてどういう形になるのでしょうか。

上田　まず、ミナミのど真ん中、道頓堀に1店舗目を開設しました。昭和48年8月のことです。しかし、もともとサラリーマンであったわけですから、自己資本がありませんので、無一文からのスタートでした。ですから、機械購入には手形を切らせて頂きました。後にも先にもこれっきりです。内装費等を含めて当時のお金で6～7000万円掛かったでしょうか。勿論、内装なんかは今と違って簡素なものですから、安かったのですが。

　そして1年が経過し、ある程度のサイクルも経験し、アルバイトも仕事を覚えてきましたので、ようやく2店舗目のことを考える余裕が出てきました。初めて事務所を構えたのもその頃です。昭和49年の7月に借りましたから、結局そこには丸19年居たことになります。

――1号店を構えわずか1年で2店舗目、3店舗目を考え始められました。そういう意味では、この業界、上手く運べば資金回収も短期間で済ませられるということでしょうか。

上田　その当時はね。今は当時と違い、機械、内装、その他のコストも桁違いに高く、何せ億の時代ですから。ましてや、世の中不景気です。無一文からのスタートでは難しいでしょう。今の若い人は独立というのが非常に困難な時代ですね。そういう意味では、私はラッキーでした。

――確かに、掛かる金額は桁違いですね。では、お話をお続けください。

上田　それから、2店舗目、3店舗目と出店、やがてインベーダーブームとなります。結果的にこのブームがクッションとなり、店舗拡大に成功。

　ただし、インベーダーそのものでの収益は決して上がっていないんです。インベーダーの売上げが下がった時に、約100台程の在庫が残りましたからね。ですから、その購入金額と売上げとのバランスを考えると、決して儲かったとはいえないですね。

――ただ、拠点の拡大としては大きな意味があった、ということですね。しかし、拡大したのはいいけれど、逆にインベーダーショックを乗り切るのは大変だったのではないですか。

上田　当時は、路地を入った場所やそれがたとえ2階であってもインベーダーさえ入れておれば、本来100しか売上げが挙がらない所でさえ200も300も挙がったでしょ。しかし、私はそうした計算はブーム当初から度外視していたのですよ。

　つまり、店舗数を拡大するにあたり、当時はそれでも売上げの挙がった裏路地や2階店舗には一切手を出さず、ブ

ームが終わっても一定の売上げが見込める場所、そういう所ばかりを選んで出店したのです。

―― ブームでの売上げは別途計算した、ということですね。

上田 それまで、煙草釣りクレーンにしろボウリングにしろ、ブームは色々体験しておりましたので、インベーダーにしても半年、長くて1年であろうと予測していたのです。この売上げは異常だ、必然的にもとの相場の売上げに戻ると。ですから、そんなにショックは大きくなかったですね。

―― では、そのブームのお話のついでに、現在のクレーンブームをどの様に見ておられるかを、お聞かせ願えますでしょうか。

上田 これも同じことです。バブルが弾け世間が不況に喘ぎ始めても、我々の業界には未だ追い風が吹いていると、色々な方がおっしゃいましたね。しかし、これは本当に追い風だけでしかなく、あくまでも本来の売上げのプラスアルファの部分でしかないわけです。それがクレーンであったわけですが、当然ブームは寂れてきます。

私が幹部に言ってきたのは、このブームによる売上げは当然落ちてくる。しかし、それは本来の売上げに戻っただけなのだ。現在、既に落ちてきているが、今はまだ良い方だ。この感覚を常に自分のベースにしてものを考えろ、つまりそういうことです。

―― ピーク時の売上げをベースにしてものを考えるな、ということですね。

上田 そうしなければ必ず失敗します。

新風営法遂に施行、大打撃を被るも割り切りが早く、逸速くリニューアルに着手

―― では話を元に戻します。そのインベーダーで店舗拡張された当時、店舗数は幾つくらいに上ったのでしょう。

上田 10店舗程です。

―― 10店舗も持っているオペレーターといえば、現在であっても稀ですね。当時の大阪のオペレーターでは、大手を除き他に見当たらなかったでしょう。

その後、業界は横這いで推移しました。やがてファミコンが登場し、そして風営法が施行されました。この辺りは御社にとってどういう状況だったのでしょうか。

上田 当時、道頓堀や千日前などの一等地では24時間体制を敷き、ローカルな場所でも深夜の3時、4時、5時とできる限り営業をさせていました。道頓堀の店などは特に売上げの比重が深夜に高く、実に70%を占めていました。ですから、風営法施行により売上げも大幅に減少、それはショックでしたね。

売上げが落ち、企業としても大打撃を受けましたが、勿論、深夜営業できないのは当社だけではありません。残されたのは、この数字を如何にして復元させるか、この一点です。これは努力以外の何ものでもなく、それができないものは去らなければならない厳しい現実だけです。

私はこうした割り切り方が直ぐにできました。この割り切りが非常に大事であったと、今考えます。同時に、もはや夜中まで仕事をしている時代ではない、とも強く感じましたね。深夜（自宅）に掛かってくる電話はろくなものではありませんし、また従業員の確保も非常に困難でもありましたし。とにかく、駄目なものはいくら欲しがっても駄目、それより何か新しいことを始めなければ、そういった割り切りですね。



←↓ 最新大型ロケ「パスカ」。阿倍野開発プロジェクトに呼応し、店舗内外共に"アート"を感じさせる造りに仕上がっている


↑心斎橋の「ビッグ・ジョイ」（写真はオープン当時）

―― 主要店舗である道頓堀店が70%もの売上げ減を強いられました。これを回復させるには、何を行ない、そしてどれくらいの期間を要したのでしょう。

上田　まず手掛けたことは、女の子やアベックにも来て頂かなくてはいけないということで、大々的に内外装を改装しました。今までの暗いイメージから、明るい店舗へと180度改装し直したのです。

　もっとも、新風営法の枠にはめられれば、苦境に追い込まれるであろうことは予め判っていたのですから、法の施行前には既にそうしたリフレッシュイメージでの営業には入っていました。

―― 先手を打たれたわけですね。そうすると、どうなりましたか。

上田　1日の売上げが施行前の、つまり24時間体制であった頃の60%にまで回復しました。本来であればたったの30%のはずですが、リニューアルは功を奏しましたね。それから1年くらい経って80%までに回復しました。現在に至ってもそのペースを維持しています。とにかく30%から80%、上出来だと思います。

―― その風営法施行当時、店舗は幾つになっていたのでしょうか。

上田　20店舗程です。

―― そうすると、インベーダーブームの頃の2倍ですね。

　その後、業界全体としては昭和62年頃まで規模が少しずつ縮小し、昭和63年にはほぼ横這い、そして平成元年から上昇に転じるという経過を辿りました。これは御社の歩みとしても同じであったのでしょうか。

上田　確かに、平成元年頃から売上げは上昇してきました。業界全体に追い風が吹き始めたこともありますし、また私の所は立地的に恵まれてもおりましたし。

―― 一昨年から昨年にかけては新店舗をかなりオープンされました。色々と見ておりますと、「パスカ」（大阪市阿倍野区、93年10月23日オープン）は2フロア・400坪でしたが、大体100坪強くらいの考えで展開されているのでしょうか。

与えられた条件下で、最大限の努力を払う姿勢でいれば、恐いものは何もない

上田　そうですね。ここ数年前から50坪以下の店は出店しない方針です。「フエイゴ」（大阪市中央区、93年8月28日オープン）なんかは2フロアでようやく70坪の店ですけれど、月額2000万円前後の売上げを出しています。ですから、こういう所は別にして、基本的には100坪以上の出店をと考えています。

―― ここ4～5年程前までは、内装で一つのコンセプトを表現するなどの展開は余り見受けられなかったのですが、一昨年、昨年になるとこれまでとは店造りがかなり変わってきたなと感じますね。

上田　それまでは、看板をどうしよう、絨毯、床材はどうしようと、私の意見も交えて当社の企画室でやらせておりました。しかし、餅は餅屋、専門家に頼み店舗デザインしてもらった方がいいのではという考え方になってきたのが、ちょうど心斎橋の「ビック・ジョイ」（88年12月24日オープン）もしくは、堺市の「ゲームプラザVIP三国ケ丘」（88年1月8日オープン）の頃です。そういう意味では5～6年前くらいからでしょう。

―― 現在の総店舗数は何店舗でしょうか。

上田　整理した店舗もありますから、50店舗程です。スクラップ&ビルドで店舗の新陳代謝を進めているのは何処とも同じでしょう。

―― アミューズメント元年といわれた平成元年以来、この業界はずっと好況の中にあったわけですが、一昨年（92年）秋頃から売上げの減少が顕著になってきました。その要因として挙げられるのは、クレーンゲームのインカムダウン、平成不況による客単価の減少、過当競争による顧客の分散、あるいはメダルゲームの不調などです。この現状をどのように捉えておられるのでしょう。

上田　結局、これはクレーンゲームのインカムダウンに負うところが大きいのですよ。クレーンブームのおかげで女性客が増え、これまで居なかった客層が店内を賑わし、メダルゲームの売上げも上がった。しかし、クレーンのインカムがダウンし始めれば、それに

連れメダルゲームも減退しましたからね。

つまり、現在の売上げ低下の原因は、クレーンゲームの売上げの低下、そして固定客が飽き始めた、この2つです。ビデオゲームなどは言うほど低下してはいませんし。ただ、今後に関しては、今以上に低下する可能性もあれば、現状維持も考えられ、先は読めません。

とにかく今言えることは、今後どういった環境、状況になろうとも、店舗に対し常にマックスの努力を払う、ということで、勿論それが私の方針でもあります。人的面にしろ、機械の入替えなど細やかなものにしろ、全ての業務において最大限の努力をしていくのです。クレーンゲームが低迷しようが、競合店が増加しようが、その与えられた条件下で最大限の努力を払う姿勢でいれば、何も怖いものはありませんよ。

――逆に言うと、努力を惜しんで売上げを下げてしまうことが許せない。

上田　そうです。マックスの努力を行ない、それでそれなりの売上げしか挙がらない場合は仕方ありません。そうしていない所は、もっと苦しむのですから。売上げが20％落ちた30％落ちたからといって騒ぐのではなく、もっと大きな考え方をしているわけです。楽観的だと思われるかもしれませんが、私は当たり前とする基準をすぐに置き換えるのです。トップは常に悠然としているべき、そうではないでしょうか。また、こんな時にこそ社員に活気を出させる、それが我々トップの使命であるとも考えています。

まあ、何といってもこの業界、こうした不況の中にあっても、まだまだ有り難い業種ですよ。とにかく、私の所が傾くとすれば大阪中が傾く、そういう気持ちで臨んでいます。

――それでは、11月に設立された新会社「㈱アスモ」について触れて頂きたいのですが。

上田　これまでの「㈱VIP」は、最初の店名とともに付けたのですが、店舗名としては良いが、社名となるとどうだろう、この業界には合わないのではないか、しかし皆さんに親しまれている名前でもあるし…。このように、業種のイメージに合った名称をと思案していましたが、それを幹部役員に問うたところ全員が変更した方が良いということだったので、では自社ビル完成とともに変えよう、となったんです。

――社名変更とせずに、新会社設立とされたのは何故でしょうか。

上田　やはり、20年間「VIP」でしたので、捨てがたいものがあるのです。今でも「VIP」と言ってしまいますし。「VIP」そのものを変えてしまうのは、人間的に冷たい気もしますしね。たとえて言えば、親である「VIP」を休ませて、子の「アスモ」が今度は働く、といったところでしょうか。

現在は「VIP」のロケーションを「アスモ」（資本金5000万円）に移行中であり、「VIP」はその管理会社としてその業務にあたります。

――「アスモ」の設立を機に、パブリックカンパニーを目指す、といった目標もお持ちではないかと思うのですが…。

上田　現段階では、まだまだそうしたことを申し上げられる状況ではありません。まず、しっかりと「アスモ」としての基盤を整えることを第一として、企業の成長段階に応じ、今後の方針を定めて参りたいと考えています。

――ところで、現在、経済界全般がこういった状況ですから、物件の確保はし易い時期であります。しかし、店舗の売上げ自体がダウン傾向にある状況でもあります。こういった状況の中、今後のロケーション展開については如何お考えでしょう。

上田　基本的には、今年は出店しません。勿論、一等地のロケであれば、必ず取りに行きますが、今年はむしろ、これまでの店舗一件一件を見ていかなくては、と考えています。オープンラッシュが一段落し、今度は企業自体の利益体質というものを十分固めていく、そういう時期にあるわけですね。

――では、最後に御社の今後の展望をお伺いし、締めくくりたいと思います。

上田　「アスモ」はまだ一年生です。これから実績を作っていかなければなりません。これまではドンドンと突っ走ってきましたが、ここでもう一度色々と見つめ直しながら、ゆっくり走ってみたい、そんな感じです。できるだけ息の長い選手になっていかないと、という考えですね。

――では、業界の将来というものについてはどう考えておられますか。

上田　それは未知数ですから誰にも判らないでしょう。将来がどうだというよりも、将来がどうあるべきか、どうしていくかが問題だと思います。これまでのように、追い風や向かい風が吹いた時、どうしていくか、それが問題なのではないでしょうか。とにかく、この業界全体を逆行させるようなことだけは、決してしてはいけない、これだけはいえると思います。

――どうも、長時間有り難うございました。

各地有力オペレーターに聞く

須貝興行㈱

鈴木 保男
代表取締役社長



ここ数年、「異業種への参入」が話題のひとつとなってきたが、須貝興行㈱のそれは、16年前に遡る。しかもAMロケの売り上げが全体の50%に近づこうかという同社は、最早どっしりと根を降ろしたAM企業そのものであり、今日では、北海道地域でのリーディングカンパニーですらある。

更に、演芸場から映画館、ボウリング、アミューズメント、カラオケと展開する同社の軌跡は、幅広い意味での娯楽の中で、「人々が求める何か」に応えてきた「ひとつの娯楽史」、というスケールの大きさもある。これぞ北海道だ。代表取締役・鈴木保男社長に聞く。

〈本文中敬称略〉

大正7年、芝居興行館経営でスタート

― 初めて本誌に御登場願いましたので、まず御社がアミューズメントに関わり始めた頃のことをお話し頂けますか。

鈴木 私どもの会社の原型は、大正7年、芝居興行館の個人経営でスタートし、戦後は映画興行を中心としたレジャー主体の経営に転換、昭和29年、現会長の須貝富安氏が法人化し須貝興行㈱となりました。映画がテレビ普及の影響で落ち込んだ昭和41年にボウリング場の展開に着手。昭和53年には本社ビルの1階に私どもにとって初めてのゲームセンターをオープンしました。

タイミング良く、その後すぐにインベーダーブームがやって来て、これも軌道に乗りました。その間平成元年には、カラオケを始めています。

現在、アミューズメント、ボウリング、カラオケ、映画の4つが私どもの売り上げに占める大きなもので、ゲーム場は15店舗、ボウリング場が11店舗、カラオケが14店舗・約２００室、映画館が23館という規模になっています。

この全てで今期の年商は80億円位になると見ており、この中でアミューズメントの収入は全体の約40%ですね。来期には、昨年7月にオープンさせたAM施設「スガイ・ディノス」の売上げが大きく寄与しますので、50%を占めるのではないかと考えています。

売上高からいいますとアミューズメント関連の会社と言っても差し支えなくなってきましたね。興行会社という名前がついていますが、実は現在、映画の売り上げは全体の10%程度なんです。私どもとしましては、会長とも相談しているのですが、須貝興行という名称の興行というのは業態を的確に表わしていないようにも思えますので、社名の変更を含めたCIを現在検討中です。

― なぜアミューズメントを取り入れることになったのでしょうか。

鈴木 53年より以前からボウリング場には小さなゲームコーナーがありまして、当初、そんなに違和感はありませんでしたし、当時は10円のマーケットでしたが、インベーダーが出てきて１００円と、料金的に見れば一挙に10倍の規模になったんですね。それで、これは我々が積極的に長期に渡って手掛けるものではないかと、ゲームセンターをオープンしたのです。

― 初代の個人経営の時期も含めればまもなく創業75年を迎えられるのですね。創業当時はアミューズメントという訳ではないのですが、大きな意味の娯楽ですね。小誌にご登場頂く企業としては、最も古株といえますね。

ボウリング場との併設が最大の強み

― さて、昭和53年に着手されたアミューズメントは現在15店舗を運営されているわけですが、この部門の推移についてお話し頂けますか。

鈴木 売り上げで考えますと、一貫し

て右肩上がりで来たように思います。過去に少し問題があったのは、インベーダーの売り上げが落ち悲観的なムードになった時、それと風営法施行でした。まぁこれは2年ほどで安定しましたね。

―― 60年の風営法施行直後は全体のマーケット規模も60％位にまで縮小したのですが、当時、御社ではどのような状況でしたでしょうか。

鈴木 私どものゲームセンター最大の強みは、必ずボウリング場に併設されてあるということなのです。当時でもそれなりに落ち込みはあったのですが、複合総合レジャービルの中にある強みで、ほとんど縮小だとか悲観的なことはありませんでした。当時の須貝社長は、終始一貫して「これからはゲームの時代である」ということを唱えまして、積極的に展開していました。それによって、さほど影響を受けずに来れたということではないでしょうか。

―― 確かに最近、強いのは複合タイプだと言われています。物販、飲食、映画、ボウリング、カラオケ等、複合にも色々な形がありますね。

鈴木 私どもで複合について研究した結果では、映画、ゲーム、ボウリングという複合は難しいです。遊ぶ形態がちがいますからね。ゲーム、ボウリングはどちらかといえばアクティブなものですし、映画は静かに楽しむものですからね。ボウリングとゲームという組み合わせが、客層も形態もマッチします。私どものボウリング場11店舗の内、10店舗にはゲームセンターが併設されております。

―― カラオケとゲームというのもちょっと異質で、ですから現在は、ボウリングとゲームの複合を積極的に推し進めています。

―― そうしますと、14カ所のカラオケは、ゲームセンターとは複合していないのですね。

鈴木 はい、そういうことです。当社のカラオケも単独で営業している所はありません。こちらも全部、複合化、総合レジャービルの中というロケーションです。1カ所だけ函館で映画館だけというロケーションがありますが、それ以外は全部複合タイプのものです。そうでないと中々経営の維持も大変です。複合というのは、相乗効果という面もありますが、ランニングコストの合理化というのも大きな狙いなのです。

須貝興行株式会社の沿革

●株式会社設立以前

大正７年　５月26日、初代社長須貝富蔵、現在の南３条西１丁目に実演興行の「札幌館」をオープン。
15年　増改築を行ない、「札幌劇場」として営業を再開。
小樽、函館、室蘭にも進出。実演を主体に映画興行も兼ねる。また、相撲興行の勧進元となり東北・北海道における実演興行の配給を一手に担っていた。
昭和20年　８月、須貝富安、札幌劇場支配人に就任。
24年　二代目社長須貝富安の時代に入り、映画興行を中心としたレジャー主体の経営へ転換しはじめる。
27年　市内の劇場では戦後初の鉄筋３階建ての洋画封切り館として生まれ変わり、名作・大作を続々と上映、大入り満員が続く。以降映画においては配給会社の代理店になるとともに「シネマスコープ」「70㎜」「シネラマ」等をいちはやく導入。実演においても歌舞伎興行を手掛けるなど、映画、演劇、相撲、サーカスなど、全ての分野において道内興行界をリードし続けた。

●株式会社設立以降

昭和29年　５月26日、資本金１００万円にて須貝興行株式会社設立。
30年　１月、函館映劇、10月、旭川劇場オープン。
41年　９月、室蘭須貝アミューズ会館完成。
43年　10月、札幌須貝ビル完成。
46年　３月、釧路スガイ、６月、旭川須貝ビル完成。
49年　５月、札幌シネマ５、11月、札幌シネマロキシオープン。
50年　４月、札幌グランドシネマ、10月、札幌シネマアポロン、
12月、札幌テアトロピッコロ、室蘭シネマアポロン、帯広グランドシネマオープン。
51年　４月、帯広シネマアポロン、12月、小樽花園映劇（平成３年２月閉館）、旭川グランドシネマ、シネマアポロンオープン。
52年　７月、帯広テアトロポニー、12月、室蘭テアトロポニーオープン。
53年　３月、札幌シネマリド、４月、ゲームセンター・プルプル、５月、札幌シネマミレオープン。
54年　３月、釧路須貝ビル新築オープン。11月、旭川須貝ビルにボウリングセンター、ゲームセンターオープン。
55年　４月、札幌シネマエイトオープン。
56年　10月、白石スガイボウルオープン。
57年　12月、スガイボウルアポロンオープン。
58年　７月、苫小牧スガイボウルオープン。
59年　４月、札幌シネマ11オープン。12月、函館映劇を新築、同時に函館グランドシネマオープン。
60年　７月、室蘭中島映劇、シネマロキシ、12月、琴似須貝ボウルオープン。
62年　３月から12月にかけて札幌須貝ビル２階・地下２階をはじめ、市内・地方のボウリングセンターにてビリヤードの営業を開始。12月、札幌スガイビリヤード24オープン。
平成１年　６月から11月にかけて市内・地方のビリヤード場を縮小し、カラオケスタジオの営業を開始。
２年　12月、室蘭グランドボウルオープン。
３年　８月、札幌グランドシネマ、シネマ５、シネマロキシ閉館。12月、札幌須貝ビルをリニューアルオープンし、ボウリングセンター、ゲームセンター部門を拡充。
５年　７月、札幌白石にスガイディノスオープン

昭和42年頃から、総合レジャービルということを心掛けておりまして、現在、室蘭・釧路・旭川・札幌と4カ所あります。このような映画がありカラオケがありボウリング場がありゲーム場がありの施設は、実は効率的な経営という面から発想されているのです。お客様には沢山のレジャーを楽しんで頂き、運営面ではコストダウンをというのが、私どもの考え方の中の大きな要素です。

例えば、北海道の旭川で一つ映画館を持ちますと、お客さんに温かく観て頂こうと思えば、ひと冬で、数百万円の重油代がかかります。ところが、総合レジャービルでも数百万円で済むということは、一館当たりにすると何十分の一の経費で済むんです。





↑昨年7月、札幌市白石区にオープンしたアミューズメント
↓ビル「スガイ・ディノス」

そういったところで、今後もできるだけ総合レジャービルの強さみたいなものを追及していきたいと考えています。業種によっては、いいロケーションがあれば、単独で進出することも全く考えていないわけではありませんが、基本はあくまでも先にお話しした通りです。

「スガイディノス」は現状の集大成

―― 大正7年から演芸興行ということで、劇場という非常に大きな施設を道内全般に展開されており、映画界が若干様変わりして来た時期に、その劇場をどう生かすかという事を考えた時、大きなスペースを取るボウリング場は、うってつけであったでしょう。また、同時に現在は、このアミューズメント施設も大型化していますが、当初から比べて御社のロケーションはどのように様変わりしたでしょうか。

鈴木　特に風営法施行以降については、あくまでも、広く、明るく、美しくという3つを追及するということで、終始一貫しています。

総合ビルということでしたら若干、スペース的には制限される部分もあるわけですが、ゲームとボウリング場という、私どもの収益の2本柱を徹底的に追及してみようということで作ったのが、昨年7月にオープンした「スガイ・ディノス」です。これが究極とは思っていませんが、現状の私たちの会社の集大成といえるでしょう。

大きさも、考え得る最大のものにしましたし、ボウリング場も40レーンという経営・運営の両面で最も効率のいい規模で、先程言ったように、ゲームとボウリングという相性の良さも持っています。

―― ここ数年の大型化が急であっただけに、そういう器をキープされていたのは、大きな強みでしたね。

鈴木　その通りですね。ですから、これだけ素早く展開もできましたし、対応できたということでしょうね。器を探してテナントで入ってなんてことをしていたら、展開は遅れていたでしょうし、自己物件の中での展開という事で、収益的にもプラスがあったと思います。

―― 現在の15店舗というのは、近年急激に増えてという形ではないのでしょうか。

鈴木　はい、インベーダーの時から見れば急激と言えるのでしょうが、風営法施行位からはそんなに変わっていません。当時で規模は小さかったですが、10センター位はありました。それ以降、大きくしていったということです。

現在の業界の翳りは、後1～2年…

―― 75年という、御社の歴史だけを見ても、娯楽には随分様変わりがあるなと感じますね。

鈴木　そうですね、私自身も新卒で、この会社に入って40年近くになりますが、当時は映画だけの興行会社で、斜陽を味わって、社長がボウリングを見つけて来て再隆盛も見て、今度はボウリングが深刻な状況を迎え、2～3年で持ち直しましたが、ゲームに活路を

見いだして最盛期を迎えた。その間に少しだけビリヤードも手掛け、それがカラオケに移行していったんです。色々な変化を目にしてきました。

―― 娯楽というのは、いつの時代にも欠かせないものなんですね。問題は、その遊ぶ年代層の人達がアイテムとして求めているのは何かということで、それをキッチリ捉えるというのは非常に難しく、なおかつできるだけ早く捉えて、早く対応する。引くときは早く引くというのは更に難しいですね（笑）。

映画やボウリングの斜陽や再隆盛を見てこられた経験があるのですが、アミューズメントについてはどう見ておられるでしょう。今、多少翳っているだけに、御社にとっても重要なポイントになりますね。

鈴木 アミューズメントは2つの意味からいって、かつてのボウリングとは違った形で捉えています。その理由の一つは、ゲームというのはソフトが生命だということです。ボウリングはソフトは全く同じですから、それが飽きられればそこまでです。幸いボウリングは飽きられたように見えて、それ自体が持つ良さが見直され、新しい客層には徐々に受け入れられつつあるわけですから、ボウリングは当分安定しているのではないかと考えていますが……。ゲームはソフトを作る人間の知恵がある限り、かつてのようなビリヤードブームのように簡単に去っていくものではないでしょう。

それから、最近の業態のようなゲームは、ここ15年位のものですが、子供にしても大人にしても、機械を使って遊ぶというのはそれ以前からあり、急激に出てきた物でないだけに、そう簡単には落ちてはいかないのではないかとも考えています。勿論、それに変わる画期的なものが出てくれば、話は別ですが、今の状況はポスト・ゲームのようなものが出てきてという翳りではありませんから、一時的とはいいませんが、1～2年くらいだと見ています。

今の落ち方で行く限りは、まだ、現状は確保できる位の幅で、皆さん大騒ぎしていないのは、猛烈に収益力が高くなっていたのが、程々になったということでしょう。以前のボウリングもそうだったんです。普通の商売では考えられないような利益を挙げていました。大体、商売でそんなに甘いものはないです。どんな商売でも最終的には適正な利益を確保できる水準で安定してくるんだと思います。

ですから、しんどいことは事実ですし、私どもも今年は、売上げも収益も、かなり修正しなければならないと思っているのですが、希望を失っているという程ではありません。

―― 一昨年末からの業界全般の動向は、御社に於いてはどういう形で現われてきたのでしょうか。

鈴木 一昨年の秋位からというお話しを良く聞きますし、私どももニュースとしては随分、聞かされていましたが、実際、前年対比を割り出したのは昨年の春先からですね。顕著に、これは大変だなとなったのは8月後半から9・10・11月位ですから首都圏とは半年から1年近くタイムラグがありましたね。

―― 2年程前から、この1～2年は、若干足踏み状態で、95年位から上昇に転じるという予測がありますが、これは少し先延ばししなければならないようですね（笑）。

鈴木 そうかもしれません。景気の好転がいつになるか分からないと言われている中で、景気に先行して上がってくるというよりも、景気が上がって後追いという業種ですから、仮に景気が上がっても半年位は差があるでしょう。

―― ここ数年のピーク時の売上げを見込んでの出店であれば厳しかろうと思いますが、御社ではまだ余裕がある……。

鈴木 でも、人間の心情としましては、ここ5年位一貫して右肩上がりでしたらね。最初は読み深く見ていても、実際、前年比こんなに上がったというのを目にすると、期待してしまいますからね。

21世紀には千億円企業に挑戦したい

―― 現在、アミューズメントを展開しておられる中での御社に於ける問題または課題というのはどういう点でしょうか。

鈴木 大きな問題は今言いましたように全国的な業況の翳りということですが、私が少し心配しているのは、若い人を中心にして、遊びの基本的なもの



↑本社ビル1Fの「プレイタウンプルプル」


↑札幌市中央区の本社ビル

が変わって来て、ゲームに飽きがきたのでなければいいなということですね。我々のようにレジャーに関連している業者は常にそういう問題と対峙せねばなりません。

レジャー産業は未来産業と言われていまして、これから政府が音頭を取って、働き過ぎだから、少し遊べ暇を取れという余暇の時代を迎えるに当たって、それじゃ具体的にどういうものがあるのかというのは難しいですね。

とりあえず、かつて映画からボウリング、そしてゲームへと、特に北海道では全ての業種、先取り先取りで来ましたので、これからもお客さんのニーズというもの、これからは何かということを模索していかなければならないという点に尽きます。

大きな方向としてお客さんはあくまでも「心のゆとり」や「豊かさ」を味わえるようなものを求めておられることは間違いないんですね。それが何であるかを見つけるというのが、皆さん抱えておられる共通の大きな課題ですね。

私どもとしての課題としては、まず足元である地元を固めることですね。15店舗あると言っても10店舗はもう大分古くなっていますから、リニューアルやリストラ的なものが必要になっています。

――業界もここ2～3年、オープンラッシュが続きましたが、流れとしてはちょっと一休みして、経営収支面をきっちりと固めるというような時期になりますね。

鈴木　これが、いいきっかけですよ。ゲーム業界は今までの好況で、考え方が少しおかしくなっているような傾向がありましたからね。

――御社の今後の展開についてはどうお考えですか。

鈴木　従来からうちの方針としては、土地から建物から全てを自前のものでまかなうというのが原則でしたので、借金もありますが、資産もかなり持っているんです。ところが、これを更に伸ばしていこうとしますと、金融も非常に厳しい折から、資金的な問題もあり、限界があるのではないかと思っています。それで、今考えていますのはテナントとして複合体の中に出店するということです。最近、色々な所から出店の要請があり、今までは「うちは人様の所には行きません」と100%お断りしていたのですが、今後は条件が合い、かつその複合が合っているものであれば検討してみたいと考えています。これは、現在検討中の案件が3つあります。

とりあえずは「スガイ・ディノス」で体力以上の投資をしましたし、ましてこういった業界の状況の中ですので、若干の方向修正をしながら、様子を見たいと思っています。企業ですから、少しでも大きくなっていかなければならないという宿命がありますので、1～2年はそういう形で行こうと思っています。

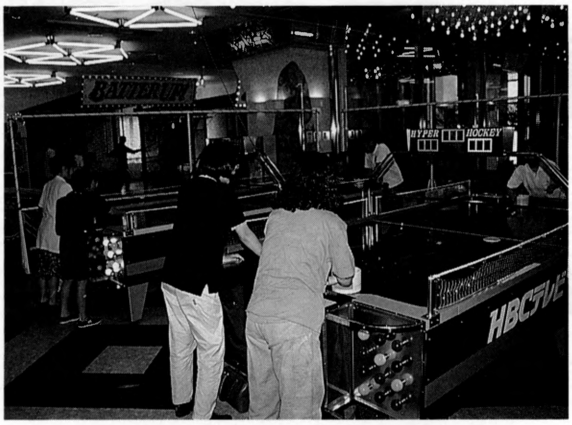
5年後の今世紀末までには200億円位の売り上げ規模の企業にして、更に夢を言いますと、21世紀には千億円の企業に挑戦できるような基礎作りをし、次の世代にバトンタッチしたいですね。

現在株式公開に向けて準備中

――御社が今日まで大きな自社物件を時代に合わせて十分に活用して展開して来られたことからすれば、ある意味で今、大きな転機に立っておられるとも言えますね。

鈴木　これは、我々位の規模の会社が更に大きくなる時の課題だと思いますね。

――そういう中でアミューズメントというのは一つのターゲットとして、現在の若者達にとってどうなのかというあたりが思案所なのですが、先取り、先取りで行くためのチャンネル、アンテナについてはいかがでしょうか。



鈴木　映画は、若干客層の幅が広いのですが、後の業種は全てヤングに集中したものを扱っていまして、ヤングというのは移り気な所もあり難しい客層ではあるのですが、一つの時代の流れは、このヤングが作っているわけです。そういうヤングの方も前期で延べ700～800万人が私どもの各施設を利用して頂いるのですが、これが大切な情報源なんですよ。あらゆる方法で来店者から情報を探っています。

また、これも課題と言えますが、先程、各施設を十分に利用してというお話がありましたが、まだ必ずしもそうではないんです。札幌・旭川・釧路あたりまでの大型のビルはまだ100％までは生かされておらず、こういった施設を更に充実させるにはどうすればいいのかということですね。

――レジャーの動向を先取りすると共に、ベストなものをどうセレクトして器を作るかという事を手掛けてこられたわけですが、現在AM施設にあるマシンに変わって更にどういう機器が開発されてくるかということも大きな問題になりますね。

鈴木　そうですね。それは、どのオペレーターの方も考えておられるでしょうね。

――例えば、本格化するのはこれからと言われるバーチャル・リアリティー関係の機器開発がどう展開するのか、それに若者がどう反応するのか、あるいはそれ自体がどういう新たな器を必要とするのかといった辺りも今後の御社の動向に微妙に関わってくるという気もしますが。

鈴木　ええ、V・Rなどは、できにもよりますが、一つのジャンルに成り得ますので大いに期待しています。それによって、施設も変えていかなければならないかもしれませんね。我々のような若い人が相手の会社は、器も中身も常に変化して、時代のニーズにずれないように半歩位先をいかなければなりません。

――今回、御社の概要を中心に伺ったわけですが、御社が今後どのように動いて行かれるのか、21世紀に向けてどういう布陣が敷かれていくのか、非常に興味深いですね。

鈴木　現状では興味深い会社かもしれませんね。ただ、一寸先は闇ですから、先のことは誰にも分かりませんが（笑）、お話ししたような目的意識をキッチリ持って進んでいきたいですね。また、実は株式の公開も睨んでおりまして、現在社内の整理を着々と進めています。

――なるほど、メーカーサイドでは、ここ数年パブリックカンパニーが増えています。オペレーター専業レベルではまだ公開にいたっていませんが、宣言されている所は数社ありますね。これは、オペレーターもそういった可能性のある業種になってきたという現われですね。

鈴木　これも、これ以上大きくなるには避けて通れない道なのかもしれません。

――最後になりますが、今回会長の須貝富安氏が叙勲され、昨日（12月7日）お祝いのパーティが行なわれました。おめでとうございます。本日はお忙しい所ありがとうございました。来年もお話しを伺えるよう期待しております。

各地有力オペレーターに聞く

プレビ㈱

梶　修明

取締役副社長



創業25周年（平成2年）をひとつの通過点として、社是を「いのち輝く日々を」に、スローガンを「明日をもっと面白く」に刷新。「パブリックカンパニー」を目指しての意欲的な社内の意識改革をスタートさせた㈱中外アソシエーツは、昨年4月20日、社名を『プレビ㈱』と改称、その斬新なCIは注目を集めたところだ。

北関東を拠点に、SCを中心とした中広域的なロケ展開では抜きん出た存在であり、その動向は常に注目を集める同社の現況を、取締役・梶　修明副社長に聞く。（途中より、代表取締役・梶　格康社長同席）

〈本文中敬称略〉

業態によってロケをタイプ別に細分化

―― 一昨年から、インカムダウンが都心部から全国へと広がり、今年も厳しい状況だと言われています。やはり御社にとってもその影響があるのではと思いますが、その辺についてはどうでしょうか。

梶　ご指摘の通り、インカムに関しては92年9、10月辺りから思わしくない状態になってきておりますし、他社の方からもそういうお話を聞きます。それについては、やはり皆さんの積極的なロケ展開、他業種からの参入が多く見られたことにより競合店が増え、業界全体の出店ペースに合ったお客様の拡大が出来なかったことにあると思います。また、今までこの業界は、世の中の不況の波には流されないという実績があったようですが、これからはそうはいかないでしょう。

―― 御社の場合、4年前の秋から冬にかけてオープンが集中した時期があったようでしたが。

梶　そうですね、その後はずっと同じペースでロケーションを増やしてきたつもりです。ですから、売上げ面を見れば、92年3月決算時は91年決算の40％アップの39億８０００万円となっておりますが、これは各店オープンの積み重ねが結果に出てきているわけです。

―― では、前期（93年3月決算）の売上げについてはどうでしたでしょうか。

梶　前期は約10億円アップの50億円弱でした。

―― かなりのアップですが、これは上半期が好調だったということになりますか。

梶　そうですね。決して下半期は良かったとは言えませんので、そういうことになると思います。

―― 今期も既に上半期を終えているわけですが、売上げ的に見てインカムダウンが営業形態にどういう形で現れていますでしょうか。

梶　これは皆さんも同じだとは思いますが、繁華街の小規模のロケーションが伸びないですね。やはり繁華街に限らず、面積的に小さい店舗は難しくなってきています。

現在、ロケーション数で言えば「プレビ」タイプ（15坪前後）が多いのですが、「ジョイカム」（ストリート）、「ジャンボリー」（SCロケ）の方が数は少ないが売上げ的に占めるウエイトは高いです。そして、２年程前から力を入れているロケーションとしてSCを中心とした「こころっこ」というのがあります。また、２００坪以上の路面店に関しては、「ジョイカム」の上位的な存在として２つの業態を合わせて「プレビジョイカム」と呼んでいます。

―― 「ジャンボリー」は大型SC店的なものだと思っていたのですが、そうではないのですね。

梶　当時は業界的にも、SC内では１００坪未満のロケが多かったと思うのです。それ以降いろんな流通業の流れで、非常に大きな面積をアミューズ

メントスペースとして運営していくという店舗が増えてきたわけです。その中で当社としましても「ジャンボリー」のやり方、「ジョイカム」のやり方をもう少しレベルアップしていこうということで業態を分けました。ですから、「ジャンボリー」「ジョイカム」に関しては現在は、中小規模のプレイランド、及びロードサイド店という考えでおりますし、それ以上の大きさの店舗に関しては「こころっこ」と「プレビジョイカム」というように5タイプに細分化していこうということだったのです。

言わば、「こころっこ」は「ジャンボリー」を、「プレビジョイカム」は「ジョイカム」を大型化したものだと考えて頂ければよいかと思います。

―― そうしますと、「ジョイカム」タイプが厳しくなってきているということになりますか。

梶　そうですね。あと「ジャンボリー」の小型ですね。やはり、面積的に充分でない所に関しては、お客様の拡大ということからすれば難しいですね。

お客様自身が店をセレクトしてしまうという結果でしょうね。

―― 逆に言えば、「こころっこ」「プレビジョイカム」タイプが、数的には多くはないが、出店の主力はそこに絞られてきたということですね。

梶　意識としてはその2つです。売上げ的に言えば、「ジョイカム」の何店舗分かの売上げが「プレビジョイカム」1店舗分に相当してくると思います。

ただ、設備投資が非常に大きな数字になるものですから、簡単に増やすことは出来ませんね。

専業オペレーターの基本に返る

―― 中小店舗については非常に厳しいというお話を頂きましたが、それを放っておくわけにもいかず、何らかの手は打たないといけないと思いますが、その点についてはどうでしょうか。

梶　特に意識をしてということではないのですが、がんばって駄目ならばスクラップ&ビルドでということは行なってきました。また、売上げをどのように上げるかという点に関しては、私共、専業オペレーターなものですから物の見方、考え方などオペレーターとしての基本を今一度見直して地道にやっていくしかないだろうと思っています。

―― マシン的に見れば、皆さんも同じような考えだと思いますが、アーケード機種のゾーニングを増やしていかなければいけないなと思っています。

―― リニューアルするにあたっては、お店の性格によってポイントが変わってくると思うのですが、各タイプに於いてポイントとされた部分についてお聞かせ頂けますか。

梶　どの店に限ってということはないのですが、特にマシンのレイアウトの見直しについて、設備投資を最小限に抑えて、倉庫に眠ったマシンを復活させたりということでしょうか。

―― 「こころっこ」では、リニューアルの際、かなりマシンを削減しているにも拘らず売上げは低下していないというようにお聞きしています。設置台数を減らすということはオペレーターにとって凄い冒険だと思うのですが。

梶　1年程前までは、マシン数を揃えることが大切だと思っていたのですが、やはり小さな店舗に関してはギッシリでなければいけないでしょうが、店舗の形態自体が面積規模によって分かれてきたものですから、「こころっこ」に関しては始めからそのように考えていたわけです。

―― この1年、「プレビジョイカム」「こころっこ」のオープンはどういう状況でしょう。

梶（社長）　茨城県牛久に300坪程で「プレビジョイカム」をオープンしました。これはロードサイド兼駅前店といった感じでしょうか。

―― 2年前にオープンするのと今年オープンするのとでは目標設定の背景がかなり変わってきていると思うのですが、その辺りについてはどうでしょうか。

梶　そうですね。これからの設備投資に関しては、2年前と同じようには出来ないと思います。やはり状況に合わせ、落としていかなければいけませんから…。それでも売上げを見ると予想より若干下回っているのが現状です。

新社名も定着プラス方向へ

―― そして、もうひとつお聞きしておかなければならないのは、大みか駅前の再開発ビルの件ですが、本年はどのように進めていく考えでおられるでしょうか。

梶　これについてはやはりタイミングを見る必要があると考えています。やりたいことではあるのですが、こういう状況ですので設備投資の中身を充分吟味して、いろんな危険性を判断し

91年10月に同時オープンした「こころっこ」(上)と「シネフェスタ・ジョイカム」(下)





ながらやっていかなければなりません。勿論プラン自体は机上のものとして進めてはいます。

昨年10月より風営法8号営業が届出可能となっておりますので、近々に内容をご説明出来る段階になると思います。

——また、御社は昨年社名変更を行ない、会社変革に取り組まれたわけですが、その辺の進行状況についてはどうでしょう。

梶　4月20日付けで㈱中外アソシエーツからプレビ㈱に社名変更を行ないましたが、社名の認知自体も進んでいまして、皆さんからもプレビと呼んで頂いて、非常に有り難く思っています。また、社内に関しましてはいろんな意味で物事を変えるという良いチャンスになりましたし、着実にそれだけでも変わってきているなというのが実感です。ただそれが、社員全員となりますとまだまだやることが残っていると思います。

CIの教科書みたいなもので「New DECOMAS」という本があるのですが、当社のロゴマークやシンボルをデザインして下さった先生がその中でうちのことを取り上げておられまして、当社のビジュアルの部分から「New DECOMAS」の中で紹介して頂いて、当社にとりましても名誉なことだと喜んでおります。

——業界でもメーカーさんレベルでではかなり株式公開が進みました。オペレーターさんの方にもそうした土壌が出来てきたように思うのですが、こういう状況の中、御社としてはどのようなスケジュールを立てておられるのでしょうか。

梶　最大限の企業向上を行ないながら、収益の良い企業にしていかなければと思っています。まずは、そういったところに目標をおいて、尚且つ、我々のテリトリーの中で展開していくとなりますと、今出来る範囲でしっかりやっていこうということになると思います。株式公開をするということに関しては、売上げが今後どのようになるかという予測の元に動いていくことになるのですが、その辺が非常に不透明ですので、今は、その中で利益の中身をもう一度改めながら会社全体の動きを整理し直すという時期でないかと思うのです。

——環境としては、全体的に非常に難しい時期であり慎重になる時期でありますね。

梶　うちとしては、単年度をしっかりやっていこうという積み重ねて、そして出た結果がそうであったというのが自然体でいいのではないかと思っています。勿論、目標やスケジュールというのも大切なものだとは思います。

——20周年（90年）の時から比べれば、ここ3年で売上げが倍増しているわけですが、今年、来年は内容的に収益性を睨みつつ固めるという時期になる…。

梶　そうですね、今までは業態に拘らず増やしていくという状態だったのですが、そういったメリットを追求するには違ったやり方が必要なんだと思いますね。ですから、それがどういうことなのか、試行錯誤しているのですが、今までと違った考えで商売していかなければいけないんだなというようには感じています。

梶（社長）　タイムスケジュールということに関して言いますと、資本政策は従来通りやっていきたいと思っています。10月に増資を致しまして9600万円になりました。更にもう1回3割増資で終わります。そうすると今期末には1億2400万円への増資を完了し、取引銀行の意見を良く聞きながら第3者割当をやっていきたいと思います。そうすれば、一応、私の政策通りの額面は完了してしまいます。今後はやはり、単年度単年度できっちりとした体制をとっていきたいと思っています。

適度な設備投資が重要ポイント

―― 高野専務がお亡くなりになられてから3年半になります。その頃既に、会社体質の見直しに着手されていたわけですが、そういう意味ではこの3年間は大変だったと思いますが。

梶（社長）　そうですね。やっと当社の研修センターも一昨年オープンしました。今まで物（機械）に神経を使ってきましたが、店も大型になってきて、やはり人が育たないと展開はできないですから…。我々が忘れてはならないのは、ゲームというのは遊びの自動販売機なわけで、それに対して人がもてなすことになるわけです。果してこの大役がアルバイトに勤まるかということになりますよね。やはり相当な教育をしなければいけませんよ。アミューズメントでの人を持て成すということは、黒子に徹することも必要だと思います。

我々の業界でも7年ほど前からアミューズメントからエンターテイメントへと一言で言われてきていますが、言葉が先行してそれがどういう意味なのか深く吟味せずに来たように思います。そう言った点を自分たちなりに反省し、私共も昨年から、お客様に対して店舗の価値訴求を追求する方針にしました。具体的には、店舗運営の基本を再確認、徹底していこうということです。機械が綺麗でお店が明るく床がピカピカしている。その中でお客様が安心して楽しい時間が過ごせる。スタッフがきびきび自分の業務を理解し動いている。社会人として基本的な挨拶が大きな声で出来る。整理整頓が出来る。機械のインストラクションの前に、お金を入れてもプレイ出来なくて困っていそうなお客様に、「どうしたんですか」と先手に声をかけられる。そのような基本を重要視していきたいものですね。そんな店舗の中でお客様ご自身で店舗の価値を判断できるような仕掛けをシステム化していきたいと思っています。

―― 各エキスパート社員の方、またロケーションの要員も含め、3年前は約300名とお聞きしていましたが、現在はどのくらいおられるんでしょうか。

梶　480名ぐらいになりますね。スクラップ＆ビルドという時期でしたし、最近はそんなには増えていないです。

―― そうしますと、今期、来期については活発なロケーション展開というよりは、現在あるものをどのように維持していくかになるのでしょうか。

梶　そうなってくると思います。

梶（社長）　今まで我々も25年やってきましたが、今回の状況だけはどうなるものか、本当に分からないですね。

―― と申しますと…。

梶（社長）　今までいろんな波がありましたが、今日の様な大型店がない時代でした。しかし、現在の業界は大型店を持つ業界です。その点で基本的に異なるからです。私は大型店の転機がこの辺であるのではないかなと思っています。大きくなればなる程、また競合店が増えれば増える程、遊びの中身はどこへ行っても同じですからね。今は、ファミリーアミューズメントセンターのようなものが、適当な規模できちんと管理されているという方向の方が業界の発展には良いと思います。ただ私は大型店が、一時の徒花にならないように願うだけです。やはり、お店を良くしていくには設備投資が必要ですね。大型店になればなる程、投資額は大きくなります。そして、オープンした当時は人が集まるのは当然です。その後、人を引きつけるにはやはり設備投資が必要となります。大型店ほどその負担が重くなりますからね。

―― 業界の流れを逆行させないためにも、今年は踏ん張り所ということでしょうか。長時間有り難うございました。

アミューズメント業界関連企業

'92年7月決算～'93年7月決算

（含：一部'93年8月、9月決算）

法人申告所得ランキング

当ランキングは、法人税法第152条に基づき、毎月全国の税務署が公示する法人につき、㈱帝国データバンクにより編集・発行される「月刊・法人申告所得全国速報」を原資料としたものです。

注1，公示される法人とは、当該決算期の所得金額が2000万円（決算月数が6カ月を超える場合は4000万円）を超えた法人。
注2，各法人は決算期末の翌日から2カ月以内（提出期限の延長が認められた場合は原則として3カ月以内）に所得金額を申告し、税務署は受付後2カ月以内にそれを公示する定めになっている。

[付記]

①,「月刊・法人申告所得全国速報」('92年7月決算～'93年7月決算）より、アミューズメント業界関連社をピックアップし、独自の年間ランキング表として作成した。
②, '93年7月決算社については、一部次号に追加掲載されるものがある。
③, ①項に加え、小誌編集部の独自調査により、'93年8月、9月決算の申告所得が判明した企業については、新データによる掲載とした。
④, 会社名、及び代表者名は、申告時のもので掲載し、申告後に変更や合併が行なわれた場合には「※」印を付し、新名称を＜　＞内に掲載した。
⑤, 申告所得欄の「㊥」は当該決算期間が半年を示し、決算期変更などによる変則決算の場合はその決算月数を「□」で囲み表示した。
⑥, ⑤に於ける申告所得の表示は、全て12カ月に単純比例換算した数字とし、その場合の「増減率（%）」は（　）で囲んだ。
⑦, 決算月を申告所得欄の右に「○」数字で表示した。
⑧,「㊈㊉申告所得」欄、及び「㊉㊈申告所得」欄の決算月の「○」数字が白抜きとなっているのは、各々決算月が前年の「'92」、「'91」であることを示す。
⑨,「㊉㊈申告所得」欄が「———」となっているのは、申告所得が4000万円未満、あるいは欠損により、ランキングに挙がらなかったことを示す。
⑩,「増減率」は、対前年比を％で示したもので、小数点第2位以下を四捨五入し、減少の場合は「▲」印を付した。
⑪, 業界関連各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、編集部までご連絡ください。

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/7決算〜'93/7決算」(一部'93/8,9決算を含む)

会社名	所在地	代表者	㉓㉒申告所得(万円)		㉒㉑申告所得(万円)		増減率(%)
㈱セガ・エンタープライゼス	東京	中山 隼雄	5,040,600	③	[11] 3,366,175	③	(49.7)
㈱カプコン	大阪	辻本 憲三	1,547,500	③	568,465	③	172.2
コナミ㈱	東京	西村 靖雄	[半] 1,051,754	③	[7] 432,200	⑨	(143.3)
㈱タイトー	東京	長谷川 桂祐	591,000	③	819,626	③	▲27.9
㈱ナムコ	東京	中村 雅哉	448,744	③	397,927	③	12.8
㈱サノヤス・ヒシノ明昌	大阪	＊大田黒 尚雄 ＜大野 伊佐男＞	364,950	③	71,520	③	410.3
ユニバーサル販売㈱	東京	岡田 和生	344,423	③	154,560	③	122.3
㈱第一興商	東京	保志 忠彦	309,806	③	876,896	③	▲64.7
㈱ユニバーサル	栃木	岡田 和生	307,980	③	69,308	③	344.4
㈱バンプレスト	東京	杉浦 幸昌	258,920	②	239,596	②	8.1
三精輸送機㈱	大阪	太田 昭比古	257,340	①	233,538	①	10.4
グローリー商事㈱	大阪	玉森 靖久	247,671	③	116,984	③	111.7
㈱ナナオ	石川	高嶋 哲	228,976	③	[半] 209,232	③	(9.4)
サン電子㈱	愛知	前田 昌美	221,301	③	173,840	③	27.3
㈱マタハリー	神奈川	山中 秀晃	201,739	③	[4] 209,895	③	(▲3.9)
テクモ㈱	東京	柿原 孝	154,800	③	169,348	③	▲8.6
㈱日光堂	大阪	髙城 喜三郎	136,442	③	177,980	③	▲23.3
須貝興行㈱	北海道	鈴木 保男	133,612	③	56,118	③	138.1
加賀電子㈱	東京	塚本 勲	129,044	③	9,332	③	1282.8
㈱アミューズ	東京	飯島 充実	103,548	②	53,437	②	93.8
㈱ジャレコ	東京	金沢 義秋	88,133	③	114,165	③	▲22.8
㈱エス・エヌ・ケイ	大阪	川崎 英吉	85,042	❾	68,315	❾	24.5
㈱ダイエーレジャーランド	大阪	水谷 泰雄	82,915	②	70,474	②	17.7
ヒューマックス㈱	東京	林 瑞祥	74,749	③	38,489	③	94.2
日邦産業㈱	愛知	岡屋 裕造	74,419	③	179,083	③	▲58.4
㈱ハピネット	東京	河合 洋	55,621	③	36,411	③	52.8
スナガ開発㈱	栃木	須永 昇	51,773	③	64,697	③	▲20.0
㈱ユウビス	大阪	川楠 俊太郎	49,157	❽	8,763	❽	461.0
旭精工㈱	東京	安部 寛	49,043	❽	49,760	❽	▲1.4
マスセット㈱	東京	金子 トヨ	47,533	①	20,411	①	132.9
㈱テクノスジャパン	東京	瀧 邦夫	44,999	❾	107,578	❾	▲58.2
㈱エイコー	東京	辻谷 博男	42,793	①	18,660	①	129.0
ヒューマン㈱	東京	鈴木 長四郎	41,322	❾	9,387	❾	340.2
㈱岡本製作所	大阪	岡本 典之	40,068	③	12,984	③	208.4

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/7決算～'93/7決算」(一部'93/8,9決算を含む)

会社名	所在地	代表者		㊈㊉申告所得(万円)		㊉㊈申告所得(万円)		増減率(%)
㈱セントラルレジャーシステム	神奈川	金子　孝運		39,422	④	8,605	④	358.1
㈱サンワイズ	東　京	松下　清		39,124	⓫	9,590	⓫	308.0
㈱さくら	大　阪	櫨元　伊四郎		37,181	❾	―――		―――
㈱トーワジャパン	東　京	正岡　力		35,067	③	11,444	③	206.4
㈱セタ	東　京	富士本　淳		33,208	⑤	16,481	⑤	101.5
㈱ワイドレジャー	福　岡	菊池　康男		33,055	②	29,575	②	11.8
㈱友栄	東　京	内田　博		32,852	③	25,455	③	29.1
プレビ㈱	茨　城	梶　格康		32,834	③	63,098	③	▲48.0
㈱エイブル コーポレーション	東　京	熊谷　俊範		32,356	②	8,793	②	268.0
㈱トーゴ	東　京	山田　敷夫		31,517	❼	42,826	❼	▲26.4
*㈱西部リース ＜㈱サンセイブ・エンターテイメント＞	静　岡	曽我　榮蔵		30,615	❾	21,674	❾	41.3
㈱朝日商会	大　阪	櫨元　伊四郎		30,382	❾	72,515	❾	▲58.1
㈱アルノ	秋　田	下村　英春		27,878	❽	14,442	❽	93.0
㈱コインゲーム	東　京	松永　光司		25,520	❾	16,969	❾	50.4
ユニバーサルテクノス㈱	東　京	岡田　和生		24,519	③	9,971	③	145.9
㈱シグマ	東　京	眞鍋　勝紀	[10]	23,724	③	112,752	⑤	(▲79.0)
㈱後楽園ロコモティヴ	東　京	林　有厚		23,269	①	8,633	①	169.5
泉陽興業㈱	大　阪	山田　三郎		22,529	④	24,579	④	▲8.3
㈱タニガワ	埼　玉	長谷川　満男		22,455	③	21,680	③	3.6
ユーズ㈱	東　京	加藤　勇		21,879	②	21,251	②	3.0
㈱琥珀	愛　知	大山　行夫		21,396	❾	17,624	❾	21.4
㈱アムス	愛　知	梅村　富久		21,249	③	30,717	③	▲30.8
アエル興業㈱	神奈川	山中　秀晃		20,360	③	―――		―――
㈲神出商産	愛　知	神出　英生		19,595	❾	7,607	❾	157.6
㈱こまや	兵　庫	尾上　芳郎		18,408	❾	11,036	❾	66.8
昭和鉄工㈱	東　京	森　政行		18,373	⓬	8,497	⓬	116.2
大仙産商㈱	大　阪	欅田　弘一		18,226	⑤	16,361	⑤	11.4
システムサービス㈱	東　京	佐藤　隼夫	[7]	17,787	❾	―――		―――
㈱金子製作所	東　京	金子　浩		17,635	⑤	2,431	⑤	625.4
ミゼッティ工業㈱	東　京	橋本　敬造		17,423	⑥	21,341	⑥	▲18.4
㈱カトウ製作所	東　京	加藤　勇		17,216	②	5,360	②	221.2
昭和技研工業㈲	埼　玉	安部　征宏		16,146	❽	7,406	❽	118.0
伊藤忠産機㈱	東　京	本多　力		16,082	③	64,495	③	▲75.1
㈱スクラッチ	大　阪	森田　友久		15,266	❿	―――		―――

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/7決算～'93/7決算」(一部'93/8,9決算を含む)

会社名	所在地	代表者		㊈㊈申告所得(万円)			㊈㊉申告所得(万円)		増減率(%)
(有)淀企業	大阪	道風　敏明		14,790	⓬		6,608	⓬	123.8
※セイミツ商事(株)<セイミツ工業(株)>	埼玉	清水　恵美子		14,545	③		7,990	③	82.0
(株)タイカン	兵庫	別宮　浩		14,323	③		9,326	③	53.6
泉陽機工(株)	大阪	山田　三郎		14,207	③		16,335	③	▲13.0
(株)サンスイ	愛知	三浦　保夫		13,478	⑦		32,501	⑦	▲58.5
(株)タイガー娯楽	静岡	早見　儀信		13,375	⑦		5,667	⑦	▲136.0
(株)アトラス	東京	原野　直也		13,171	③		23,458	③	▲43.9
浦山商事(株)	東京	浦山　五久生		12,604	②		7,790	②	61.8
コナミエンターテイメント(株)	東京	西村　靖雄	半	12,396	③		――		――
(株)百又	大阪	妹尾　克巳		12,166	①		19,243	①	▲36.8
(株)総商	愛知	木村　雅三		11,782	⑥		11,165	⑥	5.5
(株)フジユーエン	東京	古舘　達三		11,533	⓫		9,649	⓫	19.5
メディア商事(株)	大阪	柏　信行		11,383	❾		4,863	❾	134.1
(株)オートマックセールス	大阪	西尾　義直		11,331	②		12,778	②	▲11.3
(株)アイモ	東京	田口　宣由		10,704	③		4,615	③	131.9
(株)キョクイチ	愛知	河村　康彦		10,668	❿		――		――
東海ランド(株)	愛知	栗林　克久		10,633	⓫		7,151	⓫	48.7
(株)ジェイ・アール・イー	大阪	能美　政彦		10,491	⑥		19,311	⑥	▲45.7
タスコ(株)	東京	上原　義和		10,229	⑥		9,059	⑥	12.9
(株)特機リース	岐阜	真鍋　佐千江		10,147	❾		8,955	❾	13.3
(有)ギブンレジャーシステム	秋田	金子　義文		9,834	②		4,278	②	129.9
(株)オスローインターナショナル	東京	内河　朗		9,758	❿		8,451	❿	15.5
(株)ママトップ	静岡	安本　彰雄		9,572	❽		9,417	❽	1.6
(株)ダイフレックス	東京	三浦　慶政		9,466	③		29,032	③	▲67.4
(有)安佐エース	栃木	栗田　誠次		9,072	❽		7,314	❽	24.0
北陸レジャー機器(株)	石川	東　源太郎		8,669	❾		6,872	❾	26.1
(株)フォーベックス	愛知	大山　行夫		8,664	❿		――		――
(株)センシン	千葉	山田　茂雄		8,574	⓬		4,826	⓬	77.7
中部企業サービス(株)	愛知	生駒　二三雄		8,340	❾		5,245	❾	59.0
眞砂工業(株)	千葉	眞砂　幸男		7,967	③		4,138	③	92.5
ナビス産業(株)	大阪	吉村　明美		7,957	③		――		――
大野商事(株)	茨城	大野　圭一		7,780	⓫		6,870	⓫	13.2
豊永産業(株)	大阪	永楽　藤八		7,698	⑦	10	6,299	⑦	(22.2)
テクノスジャパン販売(株)	東京	瀧　邦夫		7,470	③		38,747	③	▲80.7

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/7決算～'93/7決算」(一部'93/8,9決算を含む)

会社名	所在地	代表者		93 92申告所得(万円)		92 91申告所得(万円)		増減率(%)
中日本リース㈱	愛知	早川　永一		7,063	④	6,081	④	16.1
ビデオシステム㈱	京都	古川　晃司		6,809	⑦	23,025	⑦	▲70.4
㈱富士リース	大阪	前田　尚志		6,742	❽	[9] 6,689	❽	(0.8)
㈱トニー	茨城	宇島　準一		6,725	❽	4,905	❽	37.1
㈱トーケン	大阪	土屋　暁子		6,689	④	27,060	④	▲75.3
㈱サービスゲームス福岡	福岡	児玉　輝男		6,670	④	5,165	④	29.1
アイレム㈱	大阪	高嶋　由之		6,661	③	20,210	③	▲67.0
光商事㈱	大阪	宮島　美代子		6,551	❾	13,675	❾	▲52.1
タイコー物産㈱	滋賀	名久井　俊彦		6,551	③			
関東スポーツセンター㈲	群馬	後藤　太一		6,280	❽	―――		――
㈱アポロ	大阪	段　為梁		6,171	❾	46,781	❾	▲86.8
㈲グッドヒル	栃木	岡田　明彦		6,124	②	4,437	②	38.0
㈲サンカンパニー	神奈川	浦上　和三		6.070	❽	4,587	❽	32.3
岐阜特機㈱	岐阜	真鍋　巧		6,026	③	6,811	③	▲11.5
中央リース販売㈱	東京	桝本　哲夫		5,861	❼	4,497	❼	30.3
㈱ユウアンドユウ	三重	松本　静雄		5,400	②	―――		
㈱マリンゲーム	東京	御簾納　正幸		5,052	❽	―――		
㈱ニチエイアミューズメント	山形	松田　修		5,043	❾	12,691	9	▲60.3
㈲ニューワールド	三重	中村　松生		4,970	❽	―――		
㈱ホビーエンタープライズ	東京	鍋島　貞男		4,895	④	7,516	④	▲34.9
㈱大阪サービスゲームス	大阪	松居　袈裟子		4,841	③	5,928	③	▲18.3
㈱東京キャビオート	東京	久田　益男		4,823	❾	5,183	❾	▲6.9
㈱スカイパーク	佐賀	三橋　国和		4,814	③	―――		
蒲郡サンアミューズメント㈱	愛知	長田　隆次		4,781	⑥	6,915	⑥	▲30.9
㈱エイシックテクノロジ	東京	四方堂　久登		4,753	①	4,647	①	2.3
㈱トーシン	北海道	宮本　建治		4,648	⑤	―――		
ナビスインターナショナル㈱	大阪	吉村　恒次郎		4,577	❽	―――		――
㈱アキュー	愛知	桂川　久太		4,543	❿	―――		
㈱ニッコウ電子	東京	関口　康利		4,542	❽	―――		
ブラザー商事㈱	愛知	岡田　清宣		4,535	③	8,375	③	▲45.9
㈱ウェップシステム	東京	玉手　良光	㊎	4,482	⑦	―――		
東洋テクトロン㈱	宮城	安藤　克彦		4,445	③	―――		
㈱サンレジャー	愛知	福田　豊		4,407	❾	4,811	❾	▲8.4
㈱サルビア	鳥取	前田　達人		4,353	⑤	―――		

AM業界関連・法人申告所得ランキング「'92/7決算～'93/7決算」(一部'93/8,9決算を含む)

会社名	所在地	代表者	93 92 申告所得(万円)		92 91 申告所得(万円)		増減率(%)
㈱テヅカ	兵庫	手塚　明雄	4,267	⑤	――――		――――
㈱アタック	兵庫	兵頭　泰行	4,234	⑥	4,727	⑥	▲10.4
㈱宝娯楽	神奈川	矢野　照和	4,221	③	6,601	③	▲36.1
㈲シグマ企画	愛知	服部　隆夫	4,059	④	6,601	④	▲38.5
㈱サンエイ	静岡	吉川　正明	4,043	②	4,825	②	▲16.2

遊園地・レジャーランド関係「'92/7決算～'93/7決算」

会社名	所在地	代表者	93 92 申告所得(万円)		92 91 申告所得(万円)		増減率(%)
㈱オリエンタルランド	千葉	加藤　康三	1,637,191	③	2,633,782	③	▲37.8
㈱東京ドーム	東京	保坂　誠	740,053	①	887,564	①	▲16.6
㈱よみうりランド	東京	関根　長三郎	312,886	③	294,046	③	6.4
大新東㈱	東京	野口　義和	244,233	③	183,097	③	33.4
㈱鈴鹿サーキットランド	東京	鈴木　正利	208,203	③	253,995	③	▲18.0
長島観光開発㈱	三重	大谷　信美治	172,391	②	319,250	②	▲46.0
新東地域開発㈱	東京	野口　義次	126,431	③	159,959	③	▲21.0
三井グリーンランド㈱	熊本	倉田　念	113,318	③	120,052	③	▲5.6
㈱エキスポランド	大阪	山田　三郎	68,784	③	13,425	③	412.4
㈱ワールドサファリ	大阪	山本　末男	62,820	⓫	35,724	⓫	75.8
㈱田無ファミリーランド	東京	下田　忠雄	44,137	③	88,001	③	▲46.2
㈱マザー牧場	東京	前田　福三郎	21,960	③	16,308	③	34.7
㈱東映京都スタジオ	京都	高岩　淡	20,927	③	54,908	③	▲61.9
㈱豊島園	東京	堤　康弘	20,041	⓬	21,134	⓬	▲5.2
藤和那須リゾート㈱	栃木	黒木　芳彦	18,688	⓬	9,855	⓬	89.6
㈱東京サマーランド	東京	荒木　進之	18,300	⓬	21,071	⓬	▲13.2
㈱山交ランド	山形	柏倉　信幸	14,272	⓬	――――		――――
㈱相模湖ピクニックランド	神奈川	平野　良一	13,283	③	5,701	③	133.0
西日本大新東㈱	大分	斉藤　英雄	11,048	②	――――		――――
㈲ファンハウス	大阪	粂　実	5,689	❼	――――		――――

関係各社の抽出には慎重を期しましたが、抽出漏れ、誤記載等、お気付きの点があれば、編集部までご連絡ください。

関連商品研究

ラブラブシミュレーション

㈲九娯貿易／松下電器産業㈱





「生まれてくる子供はどんな顔をしているんだろう?」誰だって一度は考えたことが有るハズ。しかし、どんなに考えを巡らせても、決定的な回答と結果は得られそうもない。

ところがこの度、この疑問をいとも簡単に解決してくれるマシンが登場した。その名もズバリ「ラブラブシミュレーション」。人間・動物・背景などの複数の写真を自動的に合成して楽しむマシンである。

これまでになかったジャンルだけに、同機への期待は大きい。「何かカンフル剤を——」と、お考えの向きはご参考までに、是非ご覧いただきたい。

3種類のシミュレートモードを用意

昨年5月に、東京・晴海の国際見本市会場で行なわれた「ビジネスショー'93ＴＯＫＹＯ」。この会場の松下電器ブース内に、最新のＣＧ技術を駆使したユニークな合成写真システムが出展された——、と以前小誌で紹介したことがあるが、この度アミューズメントマシンとしての製品化に成功、めでたく発売とあいなった。

このマシンの名は「ラブラブシミュレーション」。開発したのは、㈲九娯貿

易（本社・佐世保、平岩重男社長）と松下電器産業㈱の2社。自分の顔写真をいじりまくって遊べる愉快なマシンだ。大胆にも未来の自分の子供の顔を想定してしまう「ラブラブモード」をはじめ、動物・静物とプレイヤーの顔を合成する「形態モード」、世界各国の有名景勝地や、原始時代のグラフィックなど好みの背景と合成する事でちょっとしたバーチャル気分が味わえる「トラベルモード」の3モードが用意されており、各モードとも、カップル客やグループ客をメインターゲットに、みんなでワイワイ楽しめる味付けがなされている。

この「ラブラブシミュレーション」が、従来のシステムと異なっている点は、ビデオカメラから取り込んだ目・口・鼻・輪郭等の顔の各情報を、モデルベース符号化手法により数値として個別に自動認識できる点である。これにより、読み取った顔の各部の情報に、表情変化や年齢変化等の処理ルールを与えることで、顔の変化や合成のシミュレートが可能になり、笑ったときの顔の各部位の平均的位置を設定すれば、無表情な顔を笑顔に変えられるのである。

そして、この技術を最大限に活用すると、複数の写真を合成することが可能となる。

例えば、「ラブラブモード」では、男性の顔の数値と女性の顔の数値を読み取り、男女それぞれの数値を0～100％のグラデーション状に分解させ、掛け合わせることで、2人の中間の数値を計算し、あらかじめ設定してあるベースの子供のCGに当てはめていく。すると、めでたく2人の間に生まれてくるであろう御子息、或いは御令嬢がシミュレートされるのである。

このシステムは、当初、松下電器製のパソコン「Panacom Mシリーズ」用周辺機器として開発された〝3次元画像処理カード〟をアミューズメントに応用したもの。従来では、ワークステーションや専用画像処理装置が必要だった3次元処理を、パソコン上で約15秒という驚くべきスピードで認識し表現する、高等CG技術の一つである。約2年間の構想ののち、松下が有するこの技術に、アミューズメント業界の老舗である九娯貿易のノウハウをプラスする事で、この技術の無人オペレーション化に成功、同機は誕生したのである。

さて、この「ラブラブシミュレーション」の遊び方だが、プレイ方法は至って簡単だ。プレイヤーは、コイン投入後「ラブラブ」「形態」「トラベル」の3モードから好みのモードを選択、各モードに用意されている数種のメニューの中から好みのメニューをチョイスするだけ。後は所定の位置に座っているだけで、6分後には、想像を絶する自分の分身と遭遇することができるのだ。

また、現状では3つのモードが用意されているが、今後、データの追加もあわせ、新バージョンのモードの新設や、各ロケーション毎に合ったソフトを提供していくことで、将来的には同機をカスタマーナイズされたものに仕上げていく予定だ。

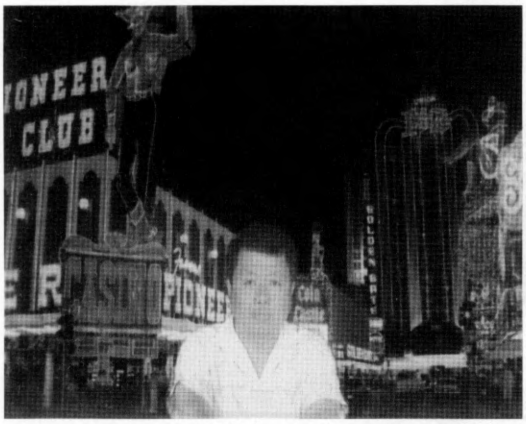
1プレイの料金は500円。昨年末に行なわれたロケテストでは、1日当たり、土日で5万円台を、週の平均で3万円台を記録している。

同機の主なマーケットは、ゲーム場だけに捉われること無く、テーマパークやSCロケといった大型施設への設置も可能。これは、ロケテストにて同機自体の集客効果の高さと、他の機種との相乗効果が認識された結果であるといえる。

さて、気になるお値段の方だが、同機は標準価格490万円にて販売される予定。店頭に、何か目玉機種を――と、お考えの方は一度ご検討いただいてはいかがだろうか。

▼仕様
・外形寸法／H1980×W1760×D1000㎜
・重量／220㎏

▼㈲九娯貿易
住所／長崎県佐世保市白岳町166-11
TEL／0956(33)0210

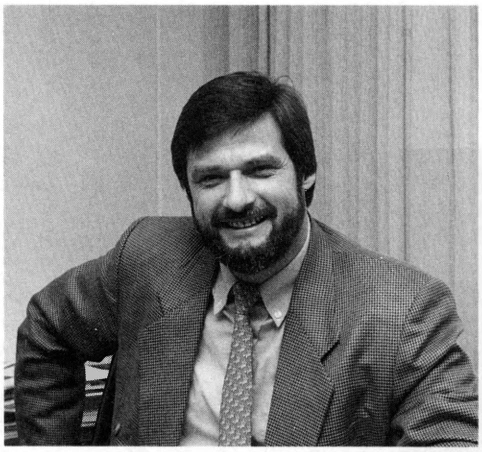


居ながらにしてラスベガスの人にも簡単になれる

スペシャル
SPECIAL INTERVIEW
インタビュー

ノバ・アパレイタス社 ウド・ニコル副社長に聞く

JAM1月号より転載



インタビュー／㈱コインジャーナル「JAM」編集部

ノバ社は、ドイツアミューズメント機器のディストリビュータの中でも最大手のリストに入る大企業。ハンブルグを拠点に110名の従業員を抱える同社は、ドイツ国内や欧州諸国の製品の他に、日米の製品も多数取り扱っている。今回、このページに登場して頂くのは、20年以上もノバ社とともに歩んできたハンブルグ出身のウド・ニコル副社長。昨年10月21日にローマで開催されたENADAショー'93の直後、小誌はハンブルグ市北部にあるノバ本社と商品展示室を訪れ、同氏にドイツや欧州に於けるアミューズメント業界の現状について詳しく語って頂いた。

価格の高騰・重税で落ち込むビデオ。ペイアウト台頭の原因に

——前回お話を伺ってから1年以上経ちましたが('92年3月号参照)、その間、ドイツで何か変化がありましたでしょうか。

ニコル　まず、御記憶かと思いますが、ここではペイアウトマシンがビジネスのかなりの部分を構成しており、ロケーションが売上げる収入の約80%を占め、残りの20%がエレクトロニックダーツやピンボール、ビデオゲームとなります。2～3年前は、ペイアウトマシンのインカムはビデオゲームといった機器の購入に当てられていました。ビデオゲーム、ドライブシミュレーターなどが、ペイアウトマシンアーケードをより魅力的なものにしていたからです。ところがこの頃では、機械の大型化やハイテク傾向が高まるにつれ、製品の価格が上昇していますので、購入前に熟考するオペレーターが増えてきています。オペレーターにとって、こうしたゲームはメインビジネスではありませんし、インカムも、殆どのアーケードが小規模で、1台当たり1日で20～30ドイツマルク(DM)(邦貨に換算しておよそ1280～1920円)にしかなりません。その上、我が国では、「暴力的」と判断されたビデオゲ

ームには高額な税金が課せられます。一部の地域では、1ゲームにつき、毎月100DM(6万4000円)というところもあります。無論、そうなると、オペレーターのゲームに対する魅力が薄れます。

――「非暴力的」とされるゲームも課税されるのですか。

ニコル ええ。しかし、もっと低率です。「暴力的」なゲームに対する税率は10~15%くらいでしょうか。

「暴力的」なゲームに対する定義は日本と欧州では異なりますし、欧州諸国の中でも違います。日本ではコミカルなゲームであっても、シューティングが関われば、我が国では「暴力的」となります。例えば、コナミの「アステリクス」は「暴力的」ゲームと分類されました。殆どの人が、これはナンセンスだと思うでしょうが、政府によれば、これは暴力的になってしまうのです。勿論、抗議はしています。しかし、この国では当業界に対する評判やイメージは悪く、日本が享受している状況とは全く違っているのです。

この種のアミューズメントに対する考え方も全く異なります。日本ではビデオゲームは認知されており、日本人の通常のライフスタイルの一部とも言えるでしょう。ところがドイツでは違います。若い世代はホームゲームとともに成長してきましたので、状況は幾らか改善されていますが、この世代でさえ、ビデオゲームの暴力性に関する問題が生じています。実際、ある点では暴力的なゲームが非暴力的なゲーム以上に人を引き付けるとも言えます。その例が、「モータルコンバット」のホームバージョンです。

これはセガ社と任天堂から出されていますが、セガ社製の方が暴力性は高いのに対し、人気は任天堂より高いことが立証されています。私個人の意見を述べれば、ゲームは、政治家の押し付けたものをプレイするのではなく、何をプレイするかは、プレイヤー自身の自由意志でなければなりません。

――セガ社がホームゲームに採用しているような評価システムの開発については如何でしょうか。

ニコル 既に行なっています。ASK(Freiwilling Automaten-Selbst Kontrolle TV.=セルフコントロールリングシステム)と呼ばれるシステムがありまして、我が国のアミューズメント協会が監督しています。協会が各ゲームを分類し、この分類に基づいて、オペレーターは協会や我々のようなディストリビュータからステッカーを受け取ります。あらゆる年齢層がプレイできるゲームに対しては緑のステッカー、小さな子供がプレイできないものには黄色、成人向けは赤という風にカラー分けをするのです。赤いステッカーの貼られたゲームには、「ギャルズパニック」のようなビデオストリッパーゲームも含まれます。この他にも、プレイが全く許されない黒いステッカーのゲームもあります。これは勿論、法律で定められているというわけではありませんが、アーケードではこのシステムを受け入れています。オペレーターにとっては、そうすることで、各ゲームへの対処法を知ることができるのです。

――政府がゲームの妥当性について判断すると言われましたが、具体的には? 評価を設定する特別な委員会のようなものがあるのでしょうか。

ニコル 残念ながら、地方自治体のレベルで行なわれています。自治体ではASKシステムを参考にしていませんので、隣合った町で、同じゲームに対して判断が異なることもあります。

――ところで、黒ステッカーはどの製品に適用されるのですか。

ニコル これまでのところ、まだないと思いますよ(笑)。例えば暴力性が過剰なゲームが考えられます。

――話を市場に戻します。ペイアウトマシンやその他の業務用機器のオペレーションに適用される法律は何かありますか。

ニコル 5年前にペイアウトマシンを扱う法律が施行されました。それによると、1店舗に設置できる台数は10台までとし、1台当たり15平方メートルのスペースが必要とされています。10台では、150平方メートルが必要なわけです。ビデオやその他のゲームに対するスペース上の制限はありません。ですから理論的には、残りのスペースにこうしたゲームを詰め込むことができます。

ただ問題なのは、入場制限が18歳以上に定められていることです。これは、入場制限があまり厳しくない日本のような国と比べますと、ビデオゲームのインカムがかなり低いことを意味します。従って、日本でのインカム結果とドイツのとを比較するのは間違いなのです。日本のあるアーケードの、あるゲームのインカムが1日5000円としましょう。ドイツでも同じく5000円は可能だと、日本企業は往々にして考えます。これは75DMですが、はっきり言って不可能な数字です。この額を稼ぐようなアーケードはドイツには1軒もありませんよ。1ゲーム当たりのインカムは1日平均20~25DMです。無論、これ以上やこれ以下のアーケードはありますが、平均してこれく

らいです。因みに、ペイアウトマシンの日額は少なくともこの4～5倍で、時には10倍にもなることもあります。

――スペースの制限について先ほど触れましたが、貴国での平均的なアーケードの規模はどれくらいなのですか。

ニコル　昔の法律でライセンスを取得した既存のアーケードでは、20～30台のオペレーションが許可されています。今日オープンしているアーケードは10年前のものと比べて大きく、妥当なインカムを生み出すのに充分な機械を入れるには、拡張しなければなりません。50平方メートル程度の小規模アーケードが閉鎖しているのは、経済的に見合わないからです。小さすぎます。

――ビデオゲームを専門にしたアーケードは、ドイツにはないように聞こえますが。

ニコル　ありません。あっても採算が取れません。我が国でこうしたアーケードを運営するのは相当難しいでしょう。先ほどお話ししたような年齢制限や機器の分類などを考慮しますと、ペイアウトマシンなしでオペレートするのは無理でしょう。

――アーケード以外で業務用機器をオペレートしている施設はありますか。

ニコル　パブかバーですね。ピンボールやダーツをオペレートしているところもあります。しかしビデオゲームのオペレートは、殆どが中止しています。パブからディストリビュータに入って来る収入はここ10年でかなり落ち込んでいます。ゲームのインカムをサプライヤーと折半しているパブのオペレーターにとっては、ゲーム価格があまりに高すぎるのでしょう。



――移動ショーマン市場については如何でしょう。

ニコル　これはアーケードとは全く違ったビジネスで、アーケードでは許可されていないクレーンなどのプライズゲームのオペレーションが行なわれています。

――やはりこの種の機器も、何か法律の規制を受けているのでしょうか。

ニコル　この点は、製品の射幸性の有無が関わってきますので、極めて複雑です。事実上許可されていません。セガ社は我が国でこうしたゲームも取り入れたエンターテイメントセンターをオープンさせる可能性を探っていますが、非常に難しいと感じています。ロンドンやボーンマスで展開したようなセンターを考えているのですが、期待していたほど簡単ではないようです。

ビデオゲーム世代の成長で、今後はビデオ市場活発化の兆し

――少し話が戻りますが、先ほどロケーションのインカムの80%がペイアウトマシンによると言われましたが、残りの20%の内訳を教えて頂けませんか。

ニコル　目下、ピンボールが1位にランクインし、その後をビデオが追いかける形です。ですがビデオゲームのインカムは年々右下がり傾向にあります。今年は既にビデオゲームの昨年の販売台数を上回りましたが(このインタビューは9月下旬に行なわれた)、それは大ヒットしたウィリアムズ社の「NBA JAM」と、ガエルコ社の「ワールドラリー」を扱っていたからです。

――ダーツも好調のようですが、プールやビリヤードはどうでしょうか。

ニコル　プールはまずまずです。御存知のように、壊れないのがプールの問題なんですよ(笑)。真面目なところ、プールが廃れることは永久にないでしょうが、ビデオゲームには流行がありますので、オペレーターは競合するために、常に最新の機種を揃えていなければなりません。

事実、2～3年前はビデオゲームだけで恐らくインカムの20%を占めていましたが、現在はもっと少なくなってきています。10年前、ビデオゲームはノバ社のビジネスの最大の部分を占めていましたが、今は違います。インカムの動きが今後どうなるのか、私にも判断できません。かと言って、(ドイツ市場にあまり適さないゲームをプロデュースしている)日本だけを責めることはできません。と言うのは、これは勿論ビジネスですから儲けが最優先ですので、必然的に成功しそうなものに集中するからです。日本のメーカーの代表と逢う度に、「いいですか、ドイツでは非暴力的ゲームの方が売れ行きはずっと高いので、そうしたゲームを作らなければだめです」と言っているのですが、何台くらい売れるかと聞きますので数を言いますとふき出されてし

まいます。暴力性の高いゲームだったらその10倍は売れると分かっているのです。やはり、現時点ではこの種のゲームの方が儲けが大きいことを認めざるを得ません。

問題は何もゲームのジャンルだけではありません。大規模アミューズメントセンターですら、その殆どがゲームを設置するのに充分なスペースがないのです。例えば、英国であれば、アーケード数千軒に対し、大型のファミリーエンターテイメントセンター（FEC）は20数軒ありますが、各ゲーム施設が、例えばセガ社の「R360」のような高価な機種を導入したところで、勢々2～3000台にすぎません。彼らが求めているのは、この程度の数ではないのです。しかしこれも、既に変化の兆候が現われており、この数年で変化してくると思います。「ワールドラリー」は非常に好調ですし、アート＆マジック社の「アルティメイトテニス」も我々がサポートしています。将来的にはもっと欧州のゲームが増えることを希望しています。ゲームアイディアを持つ欧州の零細企業数社と話しをしたことがありますが、ビデオゲームについても新しいアイディアが必要だと思います。テニスはビデオゲームとして新しいアイディアではありませんが、アート社のアプローチは新しいものでした。スポーツは欧州で非常に人気があり、恐らく、日本や米国以上でしょう。

また、ビデオゲームで育った世代が20代に達したことですし、これから欧州では、今以上にビデオゲームのプロデュースが活発化してくるでしょう。現在取り扱っている新製品「アルティメイトテニス」のメーカーであるアート＆マジック社はベルギーの企業ですが、マーケティング戦略などで、同社とは親密な協力関係にあります。また、コミュニケーションも非常に容易です。ここから500㎞しか離れていませんし、電話する際も時間帯を気にせずに済みます。1日あれば、お互いのオフィスを車で行き来できます。これにより、アイディアの交換が非常に容易ですし、成功すると確信しています。

さらに、「ムーンライト」と呼ばれるプロジェクトも進行中です。スペイン、フランス、ドイツ、アイルランド、スウェーデンなどの約7社が協力する同プロジェクトで主眼となるのはビデオゲームですが、他のプロジェクトも進めています。これにはECが資金提供をしており、明日にでもというわけではありませんが、今後2～3年で成果が出れば期待しています。

――アート＆マジック社について少しお話して頂けますか。

ニコル 同社はこの業界にかなり長い経験を持っていますが、製品のプロデュースは今回が初めてです。同社との繋がりは3年前、フランクフルトのimaショーで話したのが恐らく最初です。同社はビジネスパートナーを探すため欧州の主なトレードショーに参加していたところで、フランクフルトで話を聞いてくれたのは、当社が初めてだと言っていました。我々の関係はアイディアの交換のようなものでしたが、ベストな方法だったと思います。勿論、つまづきもありましたが、ビジネスにはまっていない人と話すのもよいことですし、アート＆マジック社にとっても学ぶチャンスでした。同社が開発した新ゲームを来年の1月から発売します。

さらに、私だけでなく、ここのスタッフ全員が新しいゲームに関心を持つように心掛けています。全員がプレイし、新しいアイディアや提案を持ち寄り、プレイヤーと開発者とのこうしたコミュニケーションがよいゲーム作りに役立ちます。

複雑な東欧市場にはまずペイアウトでアプローチを

――御社についてもう少しお話しましょう。御社の年間売上げは平均どれくらいでしょうか。

ニコル 我々のメインビジネスで、実に95％を占めているのが輸入製品の販売です。ペイアウトマシンも幾らか扱っていますが、営業活動の殆どが日本、米国、その他の諸国のビデオゲームやピンボール機に集中しています。当社は、絶えず目を見開き、欧州の可能性を見守り続けてきました。そして様々なアプローチを通してビジネスを拡大。実際、今年のEC統合のかなり前から欧州諸国とビジネスを展開してきました。

さらに、大手企業ですので、小国でビジネスを行なうのにも適しています。大量に機械を仕入れ、マーケットサイズの小さな市場でも妥当な価格で再販し、利益が出せるからです。こうした市場のディストリビュータやオペレー

ターが大量にゲームを購入できないのは経済的理由もあるでしょうし、市場自体がさほど大きくないこともあります。それが、我々なら容易にできるのです。大量に仕入れてストックしておけば、5台、10台の単位で販売できます。輸出業務は現在、営業活動の大きな部分を占めています。今年はその割合が40%程度ですが、最終的には50%を目指します。このまま持続すれば、近い将来達成できると思いますよ。

当社は既にドイツの1企業ではなく、欧州企業にまで成長したと言えるでしょう。オフィス内を見て頂ければ分かると思いますが、ケルド・エリックセン(販売地区マネージャー)に逢いましたね。彼はデンマーク出身で、スカンジナビア諸国の言語の他にも英語やドイツ語に堪能です。今日はいませんが、パトリック・バシェラーはフランス人ですが、スペイン語や英語に長けています。人材面から言っても既に当社は欧州企業なのです。また、それに見合うよう、スタッフは少なくとも1ヵ国語は外国語を習得しなければならず、仕事を終えた後、フランス語、イタリア語、英語、スペイン語など外国語の授業を設けています。

――東欧でビジネスを行なうことについては如何でしょうか。

ニコル　東欧では話が全く違います。既にハンガリー、チェコ、ポーランドでビジネスを行なっていますがそれだけです。東欧は複雑な市場で、未だに過渡期にあります。新市場に常に共通しているのは、まずペイアウトマシンに目を向けるところです。ペイアウトマシンであれば、ビデオゲーム以上の収入を挙げられますし、これほど簡単なビジネスはないでしょう。当社はこのビジネスに関しては殆ど行なっておりませんし、今のビジネスをうまくこなすことに集中してますので、東欧ではあまり出番がありません。ただ、市場がペイアウトオンリーを脱して機が熟せば、それなりに考えますがね。

オペレーターが怠慢になりがちであることも覚えておいて下さい。ドイツでは、オペレーターはキャッシュボックスを開け、コインを取り出し、元に戻して、それでおしまいです。ペイアウトマシンはこれでもいいんですが、ビデオゲームの場合、清潔に保ち、コントローラーの修理をし、基板を交換しなければなりません。フリッパーは、トップガラスやプレイフィールドの清掃、ラバーの交換などが必要です。その点、ペイアウトマシンならオペレーションが容易ですので、適当な製品があれば大量に売れるのでしょうが、適当な機械を作るのは思うほど簡単ではありません。ドイツでは当社の親会社であるガウゼルマングループがペイアウトマシンビジネスの60%のシェアを獲得しています。こうした機械は全てドイツ製ですが、これはペイアウトマシン法が厳しいためです。即ち、各ゲームのプレイ料金は15秒で40フェニシ(約25円)、ペイアウト率は60%と定められており、このように規制が厳しいため製造ライセンスの取得が非常に困難なのです。ある英国企業が随分前に試みましたが、やはり失敗に終わっています。我々が取り扱っているのはこの種の機械で、ドイツだけで受け入れられ、ハンガリーなどでは、英国やオランダ製の機械となっています。

――欧州に関してはもう2～3の質問で終わりにしたいと思いますが、まずローマのENADAショーにも少し顔を出されてましたね。印象は如何でしたか。

ニコル　イタリアではドイツのようにペイアウトマシンがないので、オペレーターにとってビジネスは大変でしょうね。ですが、ビデオゲームに関する法律はここほど厳しくないようですね。

ドイツでは掛け売りの期間は非常に厳しく、約30日以内に支払わなければなりません。それに対しイタリアでは、長期にしなければなりません。何れにしても、ビデオゲームはイタリア市場のメインストリームとなっています。ビデオゲームの落ち込みとピンボールの人気上昇で状況はフィフティ・フィフティに近付いていますが、それでもビデオゲームは未だに優勢を誇っています。



数は減れども、コピーボードは未だ大切な位置を占める

――イタリアのコピーボードの問題についてはどうですか。

ニコル　イタリアではコピーについてはあまり問題視されていません。勿論、注意深くはなってきています。最近はコピーボードの数が減っているようです。これは一つには、よいゲーム機器が不足していることもありますが、コ

ピーするのを恐れていることも事実です。しかし、未だにコピーボードはイタリアで大切な役割を担っています。これは、オペレーターにとってはゲーム価格が低いほど高い収益を挙げられるため、オペレーターの意識が低いことがあります。また、円高も足を引っ張っています。



ユーロマット、あまり重要な役割を担うとは思えず…

―――ユーロマットについてお話ししましょう。今年の8月に来日された際に開催された国際「サミット」ミーティングには、ユーロマット代表として出席されていますが、ユーロマットやこうしたサミット会談の今後の役割についてどう考えられますか。

ニコル　あまり重要な役割を担うとは思いません。AMショーでの会談が私には初めてのミーティングでしたが、欧州人としては少々退屈でしたね。何よりも日米間の議論が多かったからです。先ほども申しましたように、欧州と日本の業界は異なった方向に進んでいますし、日本はどちらかと言えば、米国市場に関心があると思います。米国の方が市場は大きく、何より単一国家ですから、欧州の複数の国家と、それと同じ数だけの法律制度を考えると、米国の方がアプローチし易いこともあるでしょう。また日米市場間には欧州以上に共通点がありますし。

―――欧州でのユーロマットの役割については如何でしょうか。

ニコル　（間をおいて）強力な役割を担うべきだと思います。大手企業がユーロマットの会員になることに興味を示すに従い、組織の「人気」も高まっています。いつの日か、ユーロマットの努力により、欧州全域をカバーするペイアウトマシン法ができると思いますが、その頃には私は現役を退いているでしょうね。

　例えば、英国やオランダには非常によくできたペイアウトマシン法がありますので、あまり関心はないかも知れませんが、ドイツは恐らく関心を持つでしょう。フランスやイタリアのようなペイアウトマシン法のない国にとってはプラスになるでしょうが、きちんとした法律がある国にとってマイナスとなるような法律は問題です。従って、利害も国によって様々であるので、もろ刃の剣になる可能性はあります。しかしながら、ユーロマットは、共通の関心事を話し合うために人々が集っているのですから、少なくとも然るべき方向へ一歩を踏み出したと言えるでしょう。同協会がECへの業界の代表となるかどうかは別問題です。この業界は、評判がよいとは言い難いので、まずは、ブリュッセルに代表団や陳情団を送りこむことです。



―――この9月台湾で開催されたTAEショーでは、AAMAのボブ・フェイ氏が政府と業界との関係に関するセミナーを行ないました。これは、台湾のアミューズメント業界が、政府や公共の目には悪いイメージとして捉えられているためですが、ペイアウトマシンにはギャンブルのイメージが強く、アミューズメントから切り離すというのがフェイ氏の最初のアドバイスでした。これについてどう思われますか。

ニコル　我が国ではこの2つのタイプのアミューズメントは非常に密接に結び付いておりますので、切り離すこと

はできません。現行の法律に照らし合わせてみても、ビデオゲームやその他のペイアウトアミューズメント機器だけ離すことは難しいですね。

——業界のイメージを向上させるにはどのような方法があるでしょうか。

ニコル　ドイツの場合は、まずは法律を変えることです。例えば、アーケードへの立ち入りを12歳以上に引き下げることもプラスです。

ノバ社買収の真偽は？

——御社が間もなく売却されるという噂が巷を騒がせていますが。

ニコル　この噂は数ヵ月前から出始めたものですが、米国のウィリアムズ社が当社の全体、或いは一部の買収に関心を示しているのは事実です。当社が欧州で成功を収めているので、その取得に関心を示す企業が多数あります。その中には日本企業も何社か含まれています。こうした話し合いがどこまで行なわれているのか、現時点では申し上げられません。誰でも、何でも見合った価値があるわけですから、当社のオーナーであるガウゼルマン氏がもうこれ以上「ノー」とは言えないレベルも恐らくあると思いますよ(笑)。

　セガ社がディースレジャー社を、ナムコ社がブレントレジャー社をといった具合いに、欧州市場への足掛りを掴むため、多数の大手企業が零細企業を買収し始めていますが、数年後には当社がどのような状況になっているのか、今は何とも言えません。色々な事情によりにけりですね。2～3年前、私はドイツのアーケード市場が数社の企業によってコントロールされるだろうと確信していました。ところが、今では何が起きるのか見当も付きません。ある面では小規模のオペレーターの方が経費の管理も容易だし、変化にも素早く対応できるので存続するかも知れません。我が国の多数のアーケードは家族経営、シングルロケのオペレーションなので、生き延びるのも容易でしょう。

　数年前、あるスイスの企業がドイツのアーケードを買収し、非常に短期間の内に400ヵ所を取得しました。しかしながら、投資金額以上のインカムを買収したアーケードから得られず、現在は危機に陥っています。その当時は、ドイツのビジネスは拡大、成長するという印象を持ったのでしょうね。ところが、ドイツ政府は、強力なロビー活動を行なっていない当業界に対し課税を主張してきました。現在この会社は、アーケードを経営陣に引き取ってもらうように取り計らっています。同社にとっては、これがスイスへ引き上げる最初のステップだと私は思います。



常に大陸を睨み世界の動向を観察

——最後に、欧州のアミューズメント業界の展望についてどうお考えですか。

ニコル　ピンボールのようなゲームはさらに普及すると思います。ピンボールは欧州全体で伸び続けており、人気が高まっています。しかしビデオゲームの将来、特に日本企業の製品は、少しばかり心配です。私の印象では、カプコンを除く日本の大手企業は、PCボードビジネスにはもうあまり関心がないようです。しかし、ここで小さな会社、例えばミッチェルなどにとってはビッグチャンスでしょう。小さな会社は反応も素早くフレキシブルです。こうした企業が登場していることもお忘れなく。

　もう一つの問題は、新しいアイディアの欠乏です。「アステロイド」のような人気ゲームが出ると、似たようなゲームが次々に登場します。「テトリス」の時も、ヒットと同時にテトリスもどきが溢れましたね。いつか、それも非常に近い将来、誰かが新しいゲームアイディアを出してくれればと願っています。

　欧州での当社の今後に関しては、我々は市場経験が豊かなので、非常に素晴らしいポジションにいると思います。例えば、スカンジナビア、イタリア、ベネルクス諸国ではバリー社とウィリアムズ社の代理店を務めていますし、ベルギーでとオーストリアではウィリアムズ社、スイスではバリー社の代理店です。我々は常に大陸を見回して各国で何が起きているか観察していますし、そうしようと心掛けています。実行するまでは、その成否を知ることはできません。我々はまた、欧州での知識に基づいて他のメーカーにアドバイスもできますし、大量に製品を販売することもできます。前述しましたが、スタッフも若く語学で困ることもありません。外国語が1ヵ国語しか話せない野蛮人は私だけですよ(笑)。


話題のニューアイテムを迅速にお届けします。
スターライト フォーチュン
信頼性の高い、「ミッドポイント占星学」の占い機。
神秘的な筐体デザインは集客のポイント
© SEGA/ディ・メーレ1993 ㈱セガ・エンタープライゼス
リッジレーサー
RIDGE RACER™
ローコストでも、リアル感はそのまま。SDタイプ登場!!
システム22搭載
©㈱ナムコ
ヒルクライマー
HILL CLIMBER™
スリルを乗り越え、山頂を目指せ!
ハンドルだけのカンタン操作。でも奥が深い。奥が深いから思わず熱中!
アイレム㈱
興奮高加速
F-1 SUPER BATTLE
エフワン スーパーバトル
3つのコースで競う、白熱のスーパーバトル
㈱ジャレコ
F-1ワールドレーシング
F1 WORLD RACING
臨場感抜群。全て実名のF-1マスメダルゲーム!!
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. コナミ㈱
Licenced by FOCA to FUJI TELEVISION.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
RACIN' FORCE™
レーシング フォース
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
モンスターが走り去る…
8Pまで通信OK
ポップで愉快な、白熱バトルレース。
コナミ㈱
株式会社 総商
本社 〒444 岡崎市井田西町17-4
TEL0564(24)2581(代) FAX0564(22)0555

サポート！今月のお買い得商品

大型アーケード ロケの主力マシン

リッジレーサー



H2,000
D1,920
W1,210
〒95-4689
Ⓒ㈱ナムコ

ストライカー



H1,500
D 800
W 570
昭和技研工業㈲

V.S.スーパーキャプテンフラッグ



H1,960
D1,000
W 760
㈱ジャレコ

パチパチジャンボ



H1,890
D 900
W1,200
㈱トーワジャパン

スズカエイトアワーズ2



Ⓒ㈱ナムコ

ドリームキュート
ストリートファイターII



㈱カプコン

ドリームキュート
ロックマン



㈱カプコン

ストリートファイターII
ラウンドアタック



㈱カプコン

ストリートファイターII
スロットボーイ



㈱カプコン

ポニーマークIV

ロケを変える新素材筐体



H1,362×D869×W730
㈱ジャレコ

コスモスラムダ25

対戦型ゲームの最適筐体



H1,170×D1,120×W880
コスモ電子㈱

アンボ18
ワン基板タイプ

スマート&スモールシングル向け筐体



H1460×D460×W460
コスモ電子㈱

ロケーションを、あざやかに

新製品

あなたの在庫基板このサブでインカムUP！



1台の筐体で2or3種類の基板を取付け選択できる！

スリーチェンジャーサブ
OP価格 ¥58,000(JAMMA仕様)

開発元 コスモ電子㈱
総発売元 メディア商事㈱

新発売

セガ、ジャレコ、アイレム、ナムコ・等
各メーカー共通仕様

大画面用麻雀パネル



メディアが強力にお客様を

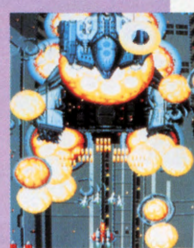
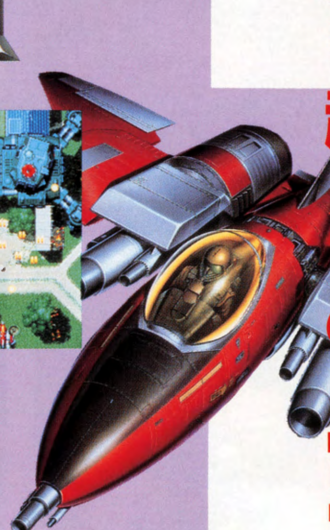
ロケテスト好評商品のラインナップ

スーパーストリートファイターII
㈱カプコン

あのストIIが更にパワーアップして
今ここに登場!!



RAIDEN II
ライデン2
TM

雷電を越えるのは雷電

㈲セイブ開発

メディア推薦Newアイテム

レーシングホースシリーズ

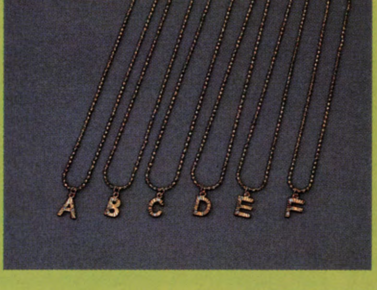
非売品

- ●ビワハヤヒデ ●ライスシャワー
- ●ユキノビジン ●ベガ
- ●シンコウラブリィ

100個（Sサイズ）OP価格¥30,000



イニシャルネックレス



あなたのイニシャルを胸に。
彼のイニシャルを胸に。

100個
OP価格18,000円

高級イヤリング 真珠



盛装にもおかしくない高級感
素敵なロマンティックアイテム

100個
OP価格18,000円

ヒット商品 サッカーキーホルダー
100個 OP価格25,000円
Jリーグ人気と共に大人気ヒット中!

※新製品情報サービス・デリバリーアフターサービスも万全を期しております。
※ロケーション運営に関することなら何でもお気軽に御相談ください。

メディア商事株式会社
〒578 東大阪市中新開2丁目13番35号
TEL.0729-64-0717 FAX.0729-64-2059

ャルラインナップ。

0(41)3434

送料無料（ただし、沖縄地域は送料一部負担になります。）



⑮ **BIG バルーンアニマル**
（100個入）
OP価格 ￥30,000



⑯ **スモーキーコング**
（108個入）
OP価格 ￥32,000



⑰ **雪だるま**
（100個入）
OP価格 ￥25,000



⑱ **プードル6**
（90個入） 20cm×15cm



⑲ **リアルプードル**
（90個入） 21cm×16cm



⑳ **アライグマ BIG5**
（75個入）



㉑ **フーズキーホルダー**
（200個入）
OP価格 ￥20,000



㉒ **誕生石キーホルダー＆ペンダント**
（108個入）
OP価格 ￥32,000



㉓ **原石ネックレス**
（100個入）
OP価格 ￥28,000



㉔ **ケース付巾着誕生石**
（100個入）
OP価格 ￥20,000



㉕ **デジタル時計アソートセット**
（150個入）
OP価格 ￥22,500

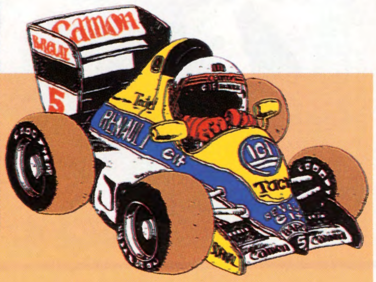
75mmカプセル用



㉖ **平成天才バカボンキーホルダー**
（200個入）
ⓒ㈱アミューズ／ⓒフジオプロ・講談社・スタジオぴえろ



㉗ **マジック手袋**
（120個入）
OP価格 ￥18,000



★価格表示のない景品はOP価格＠￥300程度以下です。

INFORMATION 下記商品取扱い

アクシス、アトラス、アミューズ、浦山商事、エイコー、エス・エヌ・ケイ、オー・エス・シー、オーブネス、ケイアンドユウ、ケイミックジャパン、コナミ、シグマ、システムサービス、スクラッチ、セガ・エンタープライゼス、タイトー、タカラ、中央リース、テクモ、ナビス産業、ナムコ、ニッコウ電子、バンプレスト、ピーナッツクラブ、フォーユー、ミヤサン、メキシコ、遊戯空間、ローラートロン（五十音順）

MATSUYAMA GAME

景品グルメのスペシ

御注文は
フリーダイヤルで **012**



① **ロマンチック物語**
(100個入)
㈱アミューズ



② **べろべろばぁ**
(48ペア、96個入)
㈱アミューズ



③ **クリスタル伝説**
(100個入)
Ⓒアミューズ



④ **アニマルベル ビックフット!**
(80個入)
㈱アミューズ



⑤ **なめ猫シリーズ**
(95個入)
Ⓒポラリス



⑥ **ダチョウだじょ〜**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
Ⓒ PEANUTS CLUB CO.,LTD.



⑦ 酒井法子イラスト **のりピーファミリー2**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
Ⓒ SUN MUSIC



⑧ **アライグマファミリー2**
(100個入) ㊅20cm×30cm ㊇15×21cm
OP価格 ¥30,000



⑨ **レインボーコング**(7アイテム)
(100個入)
OP価格 ¥30,000



⑩ **大特売セット**
(100個入) **OP価格 ¥15,000**
Ⓒ Nintendo/Ⓒ'76,'88,'92 SANRIO CO.,LTD./Ⓒ成田きん・蟹江ぎん TERAKOYA 1992/Ⓒ㈱渡辺企画/Ⓒ藤子・小学館・テレビ朝日/Ⓒ室山まゆみ・小学館・シンエイ・テレビ朝日



⑪ **TEAM NFL Cセット Part1**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
Ⓒ㈱シグマ/Ⓒ TEX MEX, INC. NFL OFFICIAL LICENCEE



⑫ **ザ・アルマジローズ**
(100個入)
OP価格 ¥30,000
Ⓒ PEANUTS CLUB CO.,LTD.



⑬ **「餓狼」Tシャツ**
(100個入)
OP価格 ¥28,000
㈱エス・エヌ・ケイ/㈱タカラ



⑭ **ろくでなしTシャツ**
Ⓒ㈱バンプレスト/Ⓒ森田まさのり/集英社・東映・東映動画

松山ゲームサービス 〒790 愛媛県松山市余戸南4丁目9-40
TEL0899(71)5786㈹ FAX0899(73)5189

親子DEソックス

※発売時、商品内容が変更される場合があります。

OP価格 ¥29,500
100個入



バズーカ砲を撃ちまくれ!



1ゲーム
60秒
弾5発

LUCKY CARNIVAL
ラッキーカーニバル

©TAITO CORP. 1993.

CHALLENGE HITTER
チャレンジヒッター TM

前代見聞!
ハイテク野球盤!!



©TAITO CORP. 1993.

~ハラハラドキドキ~ 対決?! ロシアンダイナマイト

Mr.G(ANG of OLD)と
真剣勝負



H1,560×D900×W750(mm)
㈱トーワジャパン

チャンピオンキック CHAMPION KICK 2

スカットマシン!
高インカム実証済!!



H1,720×
D1,100×W1,400(mm)
〒61-15252
大平技研工業㈱

new Arm Skill
ニューアームスキル



ニューアームスキル
100φ、75φ
専用クレーン

H1,800×D700×W700(mm)
シーマ

パチパチジャンボ

コミカルプライズマシン!
ジャンボな魅力で新登場!!



H1,890×D900×W1,200(mm)
㈱トーワジャパン

キッチン!! ブレイク



お皿を叩いて
ストレス解消

タスコ㈱

ヒルクライマー CLIMBER TM



カンタンゲームだから
奥が深い
熱中ゲーム

アイレム㈱

株式会社 ピーアイシー
〒563 大阪府池田市神田2丁目10番23号
TEL 0727(54)0808 FAX 0727(51)0022

勝負はキャラクターとアイディア!

吸盤付、ホッペの部分を押すと鳴き、スケートがクリップになっています。

雪ダルマ スケート人形
(笛入)





1セット100個
30,000円
限定品(21cm)

好評 第2弾!
光り輝く巾着から
ハッピーな宝物が…
愛を伝える
メッセージプリント

スターライト ドリームバック



1セット 30,000円
100個(5種)

サンリオ ミニダストBOX

©1992, 1993 SANRIO CO.,LTD. ©1989, 1993 SANRIO CO.,LTD. ©1985, 1993 SANRIO CO.,LTD. ©1988, 1993 SANRIO CO.,LTD. ©1992, 1993 SANRIO CO.,LTD.



1セット 24,500円
90個(5種)

初場所目前。あの花田ファミリーがポーチに!人気者、若・貴兄弟

若・貴 ポーチ
©花田ファミリー



1セット 100個
28,000円

手足が動く自由なポーズ!

藤子ファミリー ＋1(プラス)

好評発売中



1セット100個 @250円以下
6アイテム(65～70mm)

カブキロックス・大槻ケンヂ



大槻ケンヂ　50個2種
カブキロックス50個2種
サイズ18～20cm
©PCM

好評発売中

ボール付 スポーツシューズ

好評発売中



1セット 26,000円
100個(4種)

現在テレビ放映中!!
関東:日曜夜7:00 フジテレビ
関西:日曜夜7:00 関西テレビ

ニューコロスケ

©藤子、フジテレビ・旭通信社

好評発売中



1セット 100個 30,000円

高級クリスタルケースに入ってます。

スペシャルDX アクセサリーセット



1セット100個 25,000円

ドリーム チャンス用景品



1セット100個30,000円

株式会社 森山商会
〒340 埼玉県八潮市八潮4-28-4
TEL (0489)97-6785
FAX (0489)98-6717

取扱商品	
46φカプセル入景品	時計セット
75φカプセル入景品	スウィートファクトリー用
クレーン用オモチャ	キントウン・ジャンボツイン用
スウィートランド用オモチャ	キャラクターセット
輪投げ用景品	アクセサリーセット
カーニバルターゲット大人用	キーホルダーセット
カーニバルターゲット子供用	お楽しみセット

※掲載商品は@¥300程度以下です。

買わないと「いずな落とし」ぢゃあ〜!!

餓狼キャラペン

餓狼伝説 SPECIAL®

15種 100個 OP価格¥28,000



©1993 SNK CORP.

ロケのイメージアップに!!

業務用灰皿

★ネーム入れをご希望の方はロゴ等、書体をFAXにてお送り下さい。

価格：無地@¥220、1版@¥295

お見積りは100個から願います。



●製作見本例

高品質、低価格で大変ご好評を頂いております。

見本の字数で@200円台と、これはお買得!!



●発送は運賃着払いです。



もーれつ ア太郎

高さ13〜19.5cm 100個 OP価格¥29,500

㈱エス・エヌ・ケイ/㈱タカラ

100円自販機用 割れない

●割れない
●燃えない
●日に焼けない
●ほこりがつかない

キャプバック





★1枚350円にて販売中

●その他、各種パーツも取り扱っております。

●46、48、50φカプセル及び景品入りカプセルもございます。お気軽にお問い合わせ下さい。



スーパーマリオカートⅡオールスターズ

高さ13〜17.5cm 100個 OP価格¥30,000

㈱エス・エヌ・ケイ/㈱タカラ



餓狼伝説スペシャル

高さ18〜20cm 100個 OP価格¥29,500

㈱エス・エヌ・ケイ/㈱タカラ



他店との差別化にオススメ

景品用 空 カプセル



●価格表●

単位：(個、円)

カプセル種類	入数	OP価格	カプセル種類	入数	OP価格
75φソフトカラー	500	8,000	48φカラー	1,000	5,000
75φソフト白・透明	500	8,000	48φLクリスタル	1,000	5,000
65φカラー	600	6,000	46φカラー	1,000	5,000
50φクリスタル	1,000	5,000	46φクリスタル	1,000	5,000
49φカラー	1,000	5,000	タマゴ	1,000	5,000
49φクリスタル	1,000	5,000	タマゴマーブル	1,000	8,000

●発送は運賃着払いです。

株式会社 ホースパワー
〒123 東京都足立区皿沼3-20-5 TEL：03(3857)9650 FAX：03(3857)9651

有限会社 マルコー
〒121 東京都足立区加平2-24-7
TEL：03-3628-2889 FAX：03-3628-2202



★価格表示のない景品はOP価格@¥300程度以下です。
プレイヤーの目を引く景品を特選!!
75φ カプセル入
ホースパワー スペシャル アソート
注目!!
30種類以上100個アソート OP価格¥25,000
アニマル・リーグ
100個 1セット
愉快なアニマル達が勢揃い!
高級感あふれる確かな品質。
フラッシーポーチ
100個 1セット
カッパキャラクターがカラフルに登場
オレオレ・カッパ
100個 1セット
1
ドッキリ缶
80個 1セット
2
今年は犬年!
いろいろ犬(ケン)
小(15cm)100個 OP価格¥28,000
大(23cm)80個入りもあります。
3
ポケットアニマル
5アイテム・20cm100個 OP価格¥29,000
4
★カゴは別売です
ペアルック
10アイテム・23cm 80個
りゅうこのけん2
©SNK 1994
THE 100MEGA SHOCK!
The Future Is Now
SNK
龍虎の拳2
いつか、あいつと闘う時がくる。
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。
ニュータイプSC機
NEO-19
H1340×W520×D646(%)
大迫力29型画面
MVS-U4/29
H1346×W695×D870(%)
好評大爆発の人気マシン勢揃い!!
ラッキー さまざまボタン
ネオカーニバルスペシャル
H 1880×W 1650×D 883 (mm)
NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
イベント用 NEW アイテム!!
オリジナル
ジャイアントガラポン
中に入れるボールはいろんな使い方ができる「夢ボール」
デザインA かごめかごめ
デザインB きゅうびっく
OP価格¥198,000
「夢ボール」が500個収容できます
|株エス・エヌ・ケイ代理店|
株式会社 ホースパワー
〒123 東京都足立区皿沼3-20-5 TEL:03(3857)9650

明けましておめでとうございます



旧年中は格別の御厚情に預り厚く御礼申し上げます
なお本年も何とぞよろしくお願い申し上げます

PEANUTS CLUB



雪の国からやってきたとにかくカワイイスノーマンとけないうちにどうぞ。

スノーマンファミリー
5アイテム・100個入・サイズ約21cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD

うっつらうっつらここは天国 パラダイス。

こたつDEうたたね
6アイテム(100個入)サイズ約21cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD.

ちゃっぷいネーでもボクたち元気!!雪が降っても外で遊ぶよ。

SNOWチルドレン
5アイテム・100個入・サイズ約17cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD

たすきのギャグが笑わせるアミューズメントの決定版!!

へべれけブラザース
5アイテム・100個入・サイズ約19cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD

お申し込みは今スグフリーダイヤルかFAXで FreeDial 0120 0120-23-2465 FAX(06)789-2226(代)
(振込先)住友銀行東大阪支店 当座297924　受付時間AM10:00〜PM5:00　FAXは24時間受付

※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。


PEANUTS CLUB
「土の下の力持ち」オラ達 知らなきゃモグリだべ!!
それ行け農村モグラ
5アイテム・100個入・サイズ約20cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
こうらが重いし、お目々も重い。
ザ・アルマジローズ
4アイテム・100個入・サイズ約19cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
タバコに手帳に携帯電話、
ボクらに入れてつれてって!
つれてってBAG
5アイテム・100個入・サイズ約26cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
プロレス界の新星、今ここに現わる!!
かぶってまんねん
レスラーズ
6アイテム・100個入・サイズ約18cm
＊掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。
©PEANUTS CLUB CO.LTD
マイクを持ったら離さない。今夜も朝まで唄います!
うなれ!おんちッチ
6アイテム・100個入・サイズ約18cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
あのアニマル天使が帰ってきた!羽のかわりにズボンはいて?
おしりがPう～
5アイテム・80個入・サイズ約22cm
※掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。
©PEANUTS CLUB CO.LTD
♬上を向～いて 輪～を投げよ～う♬ みんなで楽しく遊んでね!
輪なげアニマル
5アイテム・100個入・サイズ約23cm OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
風になびく白いたてがみどうだい?似合うだろベイビー。
モヒカン・ザ・グレート
7アイテム・100個入
・サイズ約19cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
あの石川五右衛門の愛弟子?!
どろぼうネコ
5アイテム・100個入・サイズ約21cm
OP価格 30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
企画・製造
総発売元
PEANUTS CLUB
株式会社ピーナッツクラブ
〒577 大阪府東大阪市御厨南2-1-33 ☎06(789)1133(代)
景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品を開発していきます。
関東営業所
東京都新宿区大久保2-1-18 大久保THビル5F
TEL. 03-3203-6108 FAX. 03-3203-7109


PEANUTS CLUB
ギョロギョロカンパニー
6アイテム・100個入・サイズ約19cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
あっちか?ギョロ、こっちか?ギョロ、どんなことも見のがせない!ギョロ
あっちでガブッ! こっちでガブッ!
オレたちうわさのガブリン族!
GAO's ガオーズ
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
スカンクとイモのナイスマッチ!
これ以上のナイスな組み合わせが今まであった?
色もカラフルに、今ここに堂々登場!
スカンクぷうたろう
5アイテム・100個入
・サイズ約18cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
ここほれワンワン。お手!おすわり!
CHIN CHINドッグ!
CHIN CHINドッグ
5アイテム(100個入)サイズ約19cm
OP価格
30,000円
人間たちが眠るころ、クマさんたちもおやすみ
です。スヤスヤ… おやすみなさ〜い……
おやすみベアーズ
7アイテム(100個入)サイズ約22cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD.
忘れた頃にやって来る唐草模様の風呂敷もって。
帰ってきたさすらいアニマルズ
6アイテム・100個入・サイズ約20cm
OP価格
30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD.
ミルクをいっぱい飲んで、
パパ・ママみたいに大きくなるよ!
ちゅうちゅうアニマルズ
5アイテム・100個入・サイズ約18cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
とってもかわいいレッサーパンダ
ぽんぽこシッポがチャームポイント!
レッサーパンダくうん
3アイテム・100個入・サイズ約19cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
ビッグファンタジア
6アイテム・84個入・サイズ約26cm
※掲載商品はOP価格 @¥300程度以下です。
©PEANUTS CLUB CO.LTD.
お申し込みは今スグ
フリーダイヤルかFAXで
FreeDial 0120
0120-23-2465 FAX(06)789-2226(代)
(振込先)住友銀行東大阪支店 当座297924 受付時間AM10:00〜PM5:00 FAXは24時間受付
※掲載商品はサンプルにつき、実際の写真とは若干異なる場合があります。また、品質向上の為、
予告なしに仕様を変更する場合がございます。ご了承下さい。


PEANUTS CLUB
必殺ハイカット、カラフルシュート!
ハイカットシューズスリッパ
4アイテム・80個入(40ペア)・サイズ約27cm
※掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。
デカ頭OK。チビ頭OK。フリーサイズのカラフルキャップ
アニマルかぶ郎
5アイテム・100個入・PP袋入(フリーサイズ)
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD
ついに出た!あの怪獣ブーツのカラフル版
世の中とハデにいきたいね!
カラー怪獣ブーツ
3アイテム・100個入(50ペア)サイズ約27cm
OP価格25,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD.
決めてみせるぜ
ミラクルシュート!!
サッカーシューズスリッパ
4アイテム・80個入(40ペア)・サイズ約27cm
※掲載商品はOP価格@¥300程度以下です。
うーん、これはいい!こんなに便利でゴメンなさい。
リュックリュックこんにちは!
7アイテム・100個入・サイズ約34〜36cm
(PP袋入)
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
メガトンショック!
ノックアウトボクシング
100個入(50ペア)・サイズ約25cm
※スポーツ用品ではありません。取扱い上の責任は一切負いかねますので、御了承願います。
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
アメリカンなダチョウたち、頭についている吸盤であっちにペタッ!
こっちにペタッ!車につけたら、も〜う目立っちゃってどうしましょう!!
ダチョウだじょ〜
4アイテム・100個入
・サイズ約23cm
OP価格
30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD
ひとつは、おウチにあってもいいよネこ〜ゆ〜の
うきうき♥ふきふき
タオルハンガー
5アイテム・100個入・サイズ約16cm
(ハンガー部分除く) P.P袋入
OP価格
30,000円
©PEANUTS CLUB CO.,LTD
ちょっぴりおすそわけ。君の想い出ボクラに
スウィートメモリーズ
6アイテム・100個入・
サイズ約18cm
OP価格30,000円
©PEANUTS CLUB CO.LTD
企画・製造
総発売元
PEANUTS CLUB
株式会社ピーナッツクラブ
〒577 大阪府東大阪市御厨南2-1-33 ☎06(789)1133(代)
景品を通して、さまざまな楽しみを提供していきたい。それがピーナッツクラブの姿勢です。そのためにもヌイグルミは勿論のこと、新しい切り口の景品を開発していきます。
関東営業所
東京都新宿区大久保2-1-18 大久保THビル5F
TEL.03-3203-6108 FAX.03-3203-7109



RUSS®
グッドラック
トロール
100個アソート
TV・雑誌で話題集中!
大きなインカムを呼ぶ
幸運の小人たち
トロールが全部揃うのはメキシコだけ
75φカプセル対応
米国RUSS社・Bright of America社・Goodmorning Company社
正規取扱店：株式会社 メキシコ
※掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。
ゴジラ
@120円
キーホルダータイプ新発売!
好評発売中
©東宝・東宝映画・
吸盤付・総発売元：株式会社 メキシコ
クレーンキャッチャー対応
トロール
100個アソート
12月下旬新発売
●3万円以上お買い上げの方(沖縄・離島は5万円以上)送料無料サービス!!
※空カプセルは有料となります。
日本一を目指す
ぬいぐるみ・輸入雑貨卸売り商社
株式会社 メキシコ
MEXICO
0120 フリーダイヤル(無料電話)
0120-03-0905
本社／〒370 群馬県高崎市小八木町2038-3
TEL0273(63)9000・FAX0273(63)3231
営業時間
9:30〜17:30
〈振込先〉
高崎信用金庫南支店
普通預金口座No.142722(株)メキシコ
第一勧業銀行高崎支店
当座預金口座No.0109028(株)メキシコ


カプセル景品を多数とり揃え！
今月のアイテム
魅力のアイテムで売上げのアップを！
©東宝・東宝映画
ゴジラシリーズPart1
ゴジラA/ゴジラB/キングギドラ/モスラ幼虫/モスラ成虫の５タイプ。
200個入
OP価格 30,000円
パーティーグッズ＆ゲーム
パーティーにうってつけの面白アイテム
今日からあなたも人気者/
@300円程度以下です。
プチレザー
ペルー製羊皮のハンドメイド品
ハイクオリティアイテムです。
75φカプセル詰可能
120個入り OP価格 30,000円
ジャンボミニ
手触りふわふわ/てのひらサイズのジャンボジェット/
@300円程度以下です。
ユーモアートバレッタ
本物の素材を使用したユーモアあふれるアーティスティックな面白バレッタ
100個入 OP価格 30,000円
シャイリードッグ
'94年は戌年。なんともいえない表情のはにかみ仔犬も嬉しそう。
毛色は４色です。
192個入 OP価格 24,000円
Miniクッション
ドスコイ２色//パオパオランド５色/FCキッズ３色/ホットサウルス５色。
各パターン別100個 OP価格 30,000円
四角形と丸形の２種類あります。
(23×23cm)(直径23cm)
のってるかい
かわいい動物がそれぞれの好物に乗っかっています。吸盤つきでガラス面などにくっつきます。
80個入 OP価格 24,000円
高額紙幣両替機
NCL
NE-5815R
●リサイクル方式
●セレクトボタン充実
●逆両替機能装備
電源 AC100V±10% 50/60Hz
消費電力 待機時27W，動作時55W
本体外形寸法 550(幅)×432(奥行き)×1,600(高さ)mm
本体重量 約115kg
高性能台間両替機
NCL
NE-583
●各異常、不良にも安心の設計
●メモリーバックアップ有り
●払い出し２パターン
電源 AC100V±10% 50/60Hz
本体外形寸法 250(幅)×180(奥行き)×810(高さ)mm
本体重量 約20kg
黄色いスクールバスでアイキャッチ効果抜群！
ジャンケンマンに福引きのチャンスが！
ユニーク吸引式クレーンこれまでとは一味違う！
© SEGA/Sunwise
スクールキッズ
School Kids™
ジャンケンマン 福引き
ユーフォーシューター
実用新案・意匠登録申請中
UFO SHOOTER™
㈱アイテムは㈱サンワイズの西日本地区代理店です。全商品を取り扱いしております。ご用命は当社へ。
ITEM ㈱アイテム
〒562 大阪府箕面市小野原西6-1-9-201 TEL 0727(27)6222 FAX 0727(27)6224
〒900 沖縄県那覇市曙1-6-33-201 TEL 098(864)2417 FAX 098(867)8100

オリジナル アイテム ラインナップ
ORIGINAL ITEM LINE-UP !!

妖怪人間ベム

名古屋・東海地区でも絶賛TV放映中!!

あの3人?!が帰って来た！

注目度の高い人気キャラがぬいぐるみになって登場！
年末年始の目玉プライズとして ぜひ、どうぞ!!



再放送で大人気！
驚威の30%を記録!!



100個入 OP価格 ￥30,000

© DAI-ICHI KIKAKU CO., LTD.

大好評につき、アンコールに応えて 追加発売決定!!



ウォッシュ君とどんべえ君
100個入 OP価格 ￥28,500



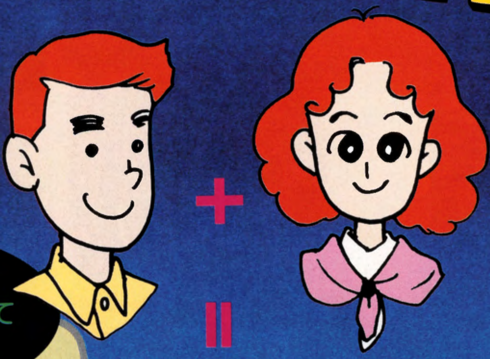
トレンディ ベア
100個入 OP価格 ￥28,500

オリジナル商品の企画・製造も受け賜っております。まずお問い合わせ下さい!!
当社独自のノウハウで、お客様のニーズに合わせた、クオリティーの高い製品を、低価格でご提供させて頂きます。

※当社製品には全てオリジナルタッグが付いています。

企画・製造メーカー 遊戯空間
AMUSEMENT SPACE
〒559 住之江区住之江2−12−20
TEL06(675)9351
FAX06(678)3435

デキちゃったんです！私たちのコドモ!?



人物や動物・背景と、ビデオカメラで取り込んだプレイヤーの顔を、3次元合成処理して画像化（シミュレート）し、それをプリントアウトして楽しむゲームです。ゲームは4つのモードに分かれているので好みのモードが選択できます。



LOVE LOVE SIMULATION

ラブラブシミュレーション



ラブラブモード

未来の子供をシミュレートして顔を作ります。

一人で撮る（私は独身）と、二人で撮る（私達はカップル）の2種類のメニューから選択します。

次に、プレイヤーの性別を見分けるセックスチェック画面からどちらかを選択します。

シミュレートで作る子供の性別を決めます。

（私は独身）を選択した人は1回、（私達はカップル）を選択した人は2回、プレイヤーの画像を取り込みます。

（私は独身）を選択した人は合成するサンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



形態モード

プレイヤーが動物や絵画・彫刻の顔になります。

動物と静物の2種類から合成したい好みのメニューを選択。動物の場合、サブメニューで犬・猫・鳥・猿の4種類のメニューが表示されるのでどれかを選択します。

次に、プレイヤーの画像を取り込みます。

取り込みが終わると、合成サンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



変身モード
（オプション）

プレイヤーの顔を部分的に作り直します。

変身したい顔の5種類から好みのメニューを選択します。

次に、プレイヤーの画像を取り込みます。

取り込みが終わると、変身合成したい場所のサンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



トラベルモード

世界各国の背景や、原始時代の背景とプレイヤーのピンナップ写真を作ります。

行きたい場所9種類から好みのメニューを選択します。

次に、プレイヤーの画像を取り込みます。

取り込みが終わると、行きたい場所の合成するサンプルを選択します。

シミュレートが終わるとプリントアウトされます。



サイズ：H1,980×D1,000×W1,760（㎜）
重　量：220kg

問い合わせ先

有限会社
九娯貿易 KYUGO

本　社／〒857-11 佐世保市白岳町166-11 TEL.(0956)33-0210(代) FAX.(0956)33-0299
東京支店／〒153 東京都目黒区東山2-6-14 TEL.(03)3792-1041(代) FAX.(03)3792-1296

Panasonic 松下電器産業株式会社
情報機器本部コンピューター事業部
〒571 大阪府門真市大字門真1006
TEL 06(908)1480　FAX 06(908)1673

PLANNING & PRESENTATION

プランニング＆プレゼンテーション

私たちジールは、オペレーションビジネスの成功に、情熱をもったお手伝いをしていきたいと考えています。

両替機　RC-51、RC-52

最新機能満載の環流式高額紙幣両替機



RC-51、52　共通仕様

セレクトボタン／有
寸法／1,600H×550W×400D(㎜)
重量／113kg

RC-51

受入金種／
一万円札、五千円札、千円札、五百円硬貨
払出金種／千円札、百円硬貨
受入貨幣容量／
一万円札300枚、五千円札200枚、
千円札800枚、五百円硬貨400枚
払出貨幣容量／
千円札800枚、百円硬貨4,000枚

RC-52

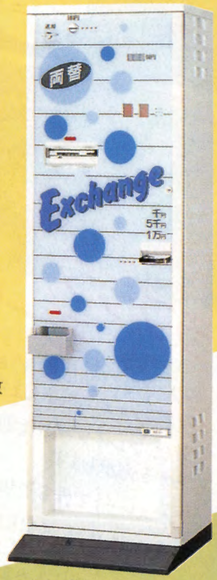
受入金種／一万円札、五千円札、千円札
払出金種／千円札、五百円硬貨、百円硬貨
受入貨幣容量／一万円札300枚、
五千円札200枚、千円札800枚
払出貨幣容量／
千円札800枚、五百円硬貨2,000枚

愉快 両替機 発見

今、幕を開ける劇的空間。

両替機　KC-71、KC-72、KC-73

コインから高額紙幣までカバーする豊富なラインナップ



KC-71、72、73　共通仕様

受入金種／
一万円札、五千円札、千円札、五百円硬貨
払出金種／
71、73　千円札、百円硬貨
72　千円札、五百円硬貨
受入貨幣容量／
一万円札400枚、五千円札300枚
千円札1,200枚、五百円硬貨300枚
72　は五百円硬貨を省く
払出貨幣容量／
71、73　千円札1,600枚、百円硬貨5,000枚
72　千円札1,600枚、五百円硬貨3,000枚
セレクトボタン／72、73　有　71　無
寸法／1,650H×500W×355D(㎜)
重量／130kg

72　は五百円硬貨を千円札に逆両替できます。

バンプレストコーナー

BANPRESTO

とるとるスリッパ　セーラームーンR

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
@￥300程度以下です。

人気No.1キャラ ついに登場！



対戦型リアルアニメーション・ビデオゲーム

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画





筐体は鳥山明先生オリジナルデザイン！

W800×D1,035×H1,780(㎜)

トーワジャパンコーナー

PACHI PACHI JUMBO

パチパチジャンボ

コミカルプライズ第3弾！ジャンボな魅力で登場



W1,200×D900×H1,890(㎜)

メディア商事コーナー

レーシングホースシリーズ

(100個入)Sサイズ ©AVANTI
OP価格￥30,000　非売品



占い機コーナー

TWILIGHT SPREAD

トワイライトスプレッド



DVI®による実写映像が臨場感あふれる、「タロット占い」

W550×D878×H2.088mm
データイースト㈱

※DVIはインテル社の米国登録商標です。

アステカの神



未来と運命を予言し、未知への旅へと導く「新タロット占い」

W900×D1,500×H2,010(㎜)　㈱トーワジャパン

流行商品 発見

オリジナル景品コーナー



シルバーピアス＆リングセット

（指輪10種×5、1種×10、ピアス4種×10）100個
OP価格¥30,000



ビーズシェルピアス

10種100個　OP価格¥30,000



ウッディーペインティングピアスセット

（ネコ10種×8、人形5種×4）100個
OP価格¥25,000



ウッディーペインティングバレッタ＆ピアスセット

（バレッタ8種×5、ピアス12種×5）100個
OP価格¥27,000



レザーペインティングピアス、バレッタ、ブレスレットセット

（ピアス11種×5、バレッタ5種×5、ブレスレット4種×5）
100個　OP価格¥23,000



ミサンガペンダント

10種・100個/1セット　OP価格￥22,000



ビーズネックレス

5種・100本/1セット　OP価格￥23,500



ポプリバック

10種・100個/1セット　OP価格¥30,000



リーフソフトケース

㊅タテ110×ヨコ95×厚さ40(%)
㊋タテ90×ヨコ80×厚さ30(%)

100枚・1セット　OP価格㊅¥4,500　㊋¥3,200



ミサンガ

10種・100本/1セット
OP価格¥19,000

ミサンガヘッドバンド

10種・100本/1セット(各種10本入り)　OP価格¥29,000



ミサンガブレス

8種・100個/1セット　OP価格￥22,000



チェーンベルト＆ブローチセット

（チェーンベルト 12種×4
ブローチ 13種×4）

100個/1セット　OP価格￥30,000

zeal 株式会社ジール
〒164 東京都中野区本町1-31-6 マンション中野坂上1103
TEL 03-5351-2470 FAX 03-5351-2471

小さな投資で ビッグなインカム

熱くなれ！
君の反射神経

スイッチがランダムで
光る
素早い反射神経で
押す
8種類の違った声で
叫ぶ



反射神経テスト
タッチでギャー

■仕様
本　体：高さ 420mm
　　　　幅　 350mm
　　　　奥行 400mm
設置台：高さ 820mm
電　源：100V (50/60Hz)
消費電力：20W

■ゲーム内容
コインを入れると、ボタンスイッチがランダムに光ります。点灯中にボタンを押すと、音が鳴って点数が1点ずつ加算されていきます。(個々のボタンスイッチは、8種類の違った叫び声が出ます。)
1クール50点以上獲得するとそのつど延長されます。(2、3クールに50点以上獲得しても同様です。) ボタンの点灯速度は徐々に早くなっていきますので、反射神経の運動として最適です。

アルコールセンサー
アルカン娘



- フィーバーゲーム付き
- 息を吹きかけると、アルコール濃度をキャッチして酔い加減を表示します。
- 濃度に応じてフィーバーゲームが楽しめます。

[株]コスモス エンタープライズ
〒166 東京都杉並区高円寺南4-23-8 高南ビル4F
TEL. 03 (3312) 8231(代)　FAX. 03 (3312) 6316
COSMOS ENTERPRISE


THE 50th SHOW
IT'S SHOWTIME IN LONDON
第50回目のＡＴＥＩショーが1994年1月25日〜27日まで、アールズコート１で開催されます。
業界大手と世界中から最新商品が集合するショーに是非お越し下さい。
ロンドンでの主なホテルでの宿泊には50%ディスカウントが適用されます。
海外からのお客様が無料で入場できる様、各ビジターの名前と住所を書いて、下記の住所までＦＡＸあるいは郵送して下さい。尚、〆切りは来年１月６日とさせて頂きます。
ATE Ltd, 40 Moor Street, Coventry, Warwickshire, U.K. CV5 6EQ.
PHONE: +44 71 713 0302
FAX: +44 71 713 0446
THE 50th SHOW
ATE INTERNATIONAL
JANUARY 25/26/27 1994
EARLS COURT 1
LONDON

O·P·E·N
NEWS

㈲アルバ

ボウリングとアミューズメントの複合施設

「NAGAOKA遊BOWL」オープン



㈲アルバ（本社・東京、阿部仁社長）では11月28日、新潟県長岡市のロードサイドにボウリングとアミューズメントの複合施設「NAGAOKA遊BOWL」をオープンした。

同社ではビデオゲームの開発・販売から、ディストリビューション、ロケーション運営まで幅広いアミューズメント業務を行なっているが、ボウリング場運営は初めてであると同時に、過去最大の事業となる。

ボウリングとゲームの相性の良さは今更言うまでもないが、今月はロードサイドの開発が急ピッチで進む長岡市に誕生した同店のレポートをお届けする。



発展が見込まれる好位置にロケ開設

長岡市は人口約18万5000人の新潟県下第2の都市。市内には信濃川が流れており、川を挟んだ2つの地域は大手大橋、長岡大橋、蔵王橋、長生橋の4つの橋で結ばれている。この大河は古くから豊かな水源として同地に多くの恩恵を与えてきたが、それと同時に街を2分化。JR長岡駅のある川の手前が古くから商業地域として発展してきたのに対し、川向こうは田や畑の広がる農業地域となっていた。

こうした状況に変化が見られるようになったのが4～5年前、ちょうど全国的にロードサイドの開発が進み始めた頃である。川向こうには新潟市と柏崎市を結ぶ国道8号線や関越自動車道が通っており、国道沿いや、橋から国道へと続く幹線道路沿いに大型SCのジャスコやファミリーレストランなどの様々な店舗や結婚式場、美術館といった施設が立ち並ぶようになった。

また、近辺に国営公園となる越後丘陵公園が造成中であるほか、この隣接地に宇宙をテーマにしたテーマパーク「ネオトピア」が平成8年に一部先行オープン予定になっているなど、この一帯は文化・商業地域として急速に開発が進んでいる。アミューズメント業界に限っても近年、新潟県への大手の出店は顕著。近くセガのロケも長岡市にオープンするということだ。





↑↓今回新たにオープンした1階のゲームコーナー（上）と2階のボウリング場（下）

今回取材に伺った「NAGAOKA遊BOWL」は長岡駅から車で15分。この開発途上のエリア内にあり、国道8号線のバイパスからすぐ、関越自動車道・長岡インターからも2～3分という好立地に位置している。

出店の経緯は、3年前、同社がここにまず直営ロケ「プレイランド遊ゆう」を出店したのが発端。当時、オーナーサイドから空き店舗となっていた隣のスペースでボウリング場を運営する会社を捜してほしいという依頼を受けたが決まらず、3年後、周囲に様々な店舗ができるなど状況が良くなってきたため、阿部社長自らが運営に乗り出したもの。「3年間、1階でゲーム場をやってきて、その集客状況からボウリング場でも十分やっていけるという感触を得ましたし、周辺に娯楽施設がないというのも大きな魅力でした」と阿部社長は話す。

運営面では、ゲームコーナーと「プレイランド遊ゆう」はアルバの直営ロケーション。ボウリング場に関しては初事業ということもあり、ボウリング場運営にノウハウを持つ㈲ウイング岡本（本社・千葉、岡本幸男社長）が参入し、共同経営という形が取られている。機器、設備等は日本の代理店を通すと割高になるため、岡本社長が直接、アメリカに買いつけにいったというこ



↑↓1階にある同社直営ロケ「プレイランド遊ゆう」は昨年3月にリニューアルオープンした

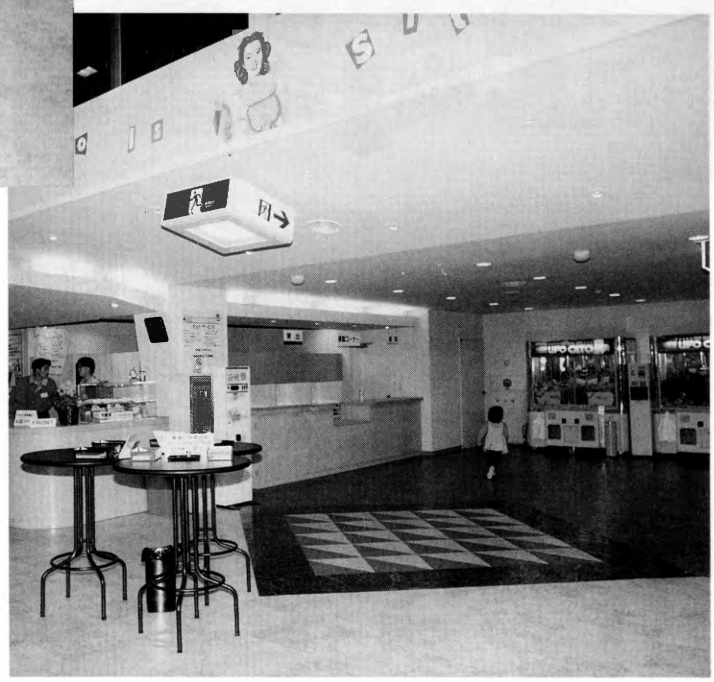




とだ。

敷地面積は約1600坪で施設は3階建て。1階にはボウリング場内のゲームコーナーと昨年3月にリニューアルオープンしたアミューズメント施設「プレイランド遊ゆう」、2階にはボウリング場やフロントなど、3階には卓球コーナーと事務所があるほか、100台分の駐車場も完備。「NAGAOKA遊BOWL」と「プレイランド遊ゆう」は棟続きの建物内にはあるが、出入口は全く別になっている。

尚、現在はゲームとアミューズメントの複合施設だが、今年2月に150坪のレストランがテナント出店することになっており、複合施設として更にパワーアップする予定。



培った従業員教育が生きたサービス

ボウリング場は全28レーンで、オートスコアラーを導入。機器、設備等はすべてブランズウィック社製品が採用されている。アルバでは今後、ボウリング設備の販売も行なっていくということだ。

レストスペースはレーン両端の後ろ側2ヵ所にあり、飲料などの自販機を5台ずつ設置。オープンスペースは広めに取られており、2階に設置されているゲーム機も「ニューUFOキャッチャー」2台のみ。ほかではレーザージュークがあり、リクエスト曲の映像を未使用レーンのスコア用モニターと2レーンおきに設置されたモニターに映し出すといった演出がされている。3階の卓球コーナーには卓球台が2台あり、カップルなどのプレイ客で賑わっている。

同店の第1のセールスポイントは1日数回行なわれているプレイ客へのワゴンサービス。その内容は、おしぼり配布、子供へのおもちゃのプレゼント、ストッキングが伝線した人への無料サービ



↑3階の卓球コーナー





➔➘「NAGAOKA遊BOWL」の入口(右)と「プレイランド遊ゆう」の入口(下)。同じ施設内にある両店であるが、出入口が別になっている



➔全28レーンあるボウリング場。ボウリング場は初運営ということもあり(右)ウイングと共同で経営

ス、キャンディプレゼント、爪切り・絆創膏・エアーサロンパス・マニキュアのサービスなどユニークで個性的。これらの品々をワゴンに乗せ、スタッフが1レーンから28レーンまでを巡回する。こういったきめ細かいサービスを行なっているボウリング場は少なく、利用者にはなかなか好評のようだ。

サービス面でもう一つ目についたのがスタッフのフットワークの良さ。灰皿の交換、プレイ客の入替え時の清掃など、スタッフが機敏に走り回っている姿が実に印象的だった。この辺りはゲーム場運営にたけた同社ならではの従業員教育といったところだろうか。

プレイ料金は1ゲーム一般500円、学生450円、小中学生350円。卓球は30分・1人250円となっている。

アミューズメント施設に目を向けるとまず、ボウリング場1階のゲームコーナーは風営対象外店舗。約50坪のスペースに33台のマシンを設置し、そのジャンルは「ラッキーカーニバル」、「バスケットスタジアム」、「ハイパーディスコタイフーン」といったカーニバル・スポーツ系ゲームをはじめドライブゲーム、クレーンゲーム、占い機、ビデオゲームなど様々。あらゆる客層に対応できる機種構成となっている。

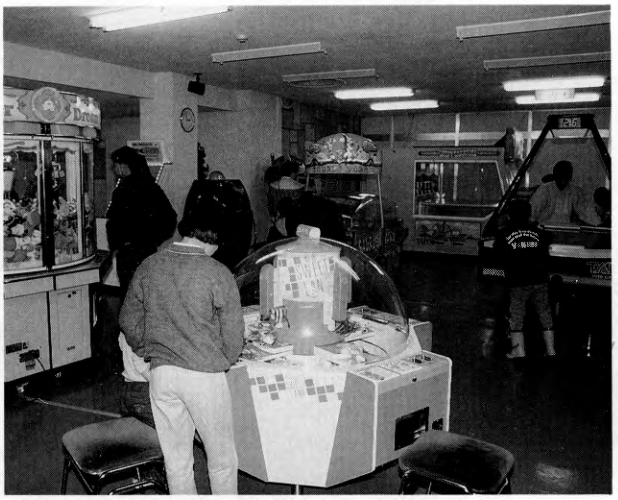
隣の「プレイランド遊ゆう」は営業面積150坪。最新の体感ゲーム、ビデオゲーム、大小のメダルゲームなどがずらりと並ぶ。今、人気の「バーチャファイター」(1プレイ200円)や「スズカエイトアワーズ2」が導入されているなど話題・人気のマシンはほとんど揃っている。ビデオゲームなどは1ゲーム100円、メダル貸出し料金は1000円で60枚となっている。

営業時間はボウリング場が月〜木曜日・午前11時〜翌午前1時、金曜日・午前11時〜翌午前3時、土曜日午前9時〜翌午前3時、日曜日/祝日・午前9時〜翌午前1時、「プレイランド遊ゆう」が午前11時〜午前0時となっている。



➘各レーンを巡回しおしぼりの配布などのサービスを行なう

NAGAOKA遊BOWLのゲームコーナー







プレイランド遊ゆう







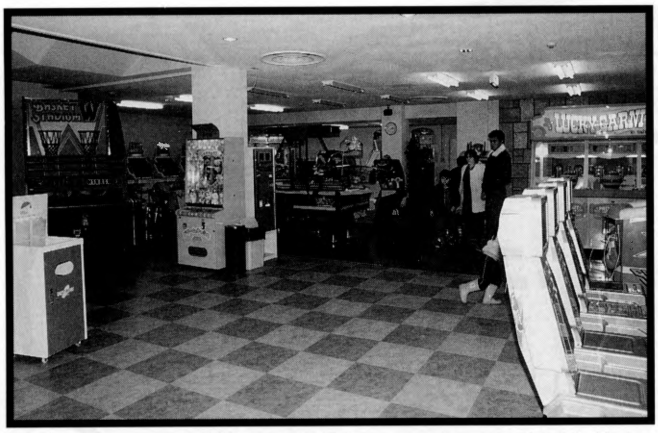
認知度の更なる向上が今後の課題

オープン前後のPRはテレビCM、新聞の折り込み広告、近辺の住民へのチラシのポスト投函、街頭でのチラシの配付など様々な方法が取られた同店、その集客状況は、ボウリングが手軽なスポーツ・レジャーとして定着したということも手伝ってすこぶる好調のようだ。取材時をみても昼過ぎから徐々に混みはじめ、夕方まではファミリー客が多く、それ以降はカップルやグループ客の姿が目立った。

「オープンしてまだ1ヵ月も経っていませんから、詳しい数字はわかりませんが、現状では売上げ的にはゲームの方が高いと思います」ということだが、これは将来的には逆転する可能性も大。今後の課題はさらに認知度を高めるといったところだろうか。

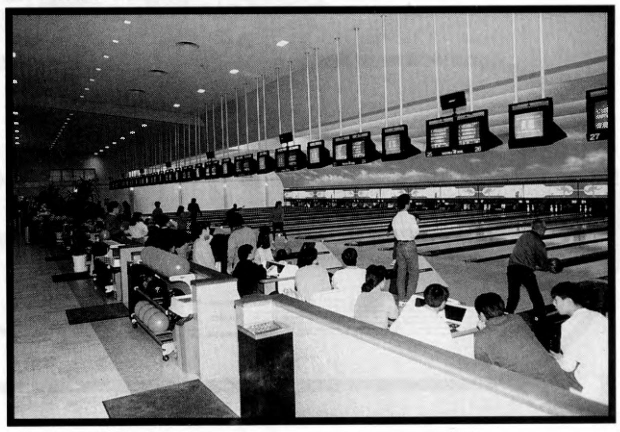
最後にボウリング場運営についての感想を阿部社長に伺った。

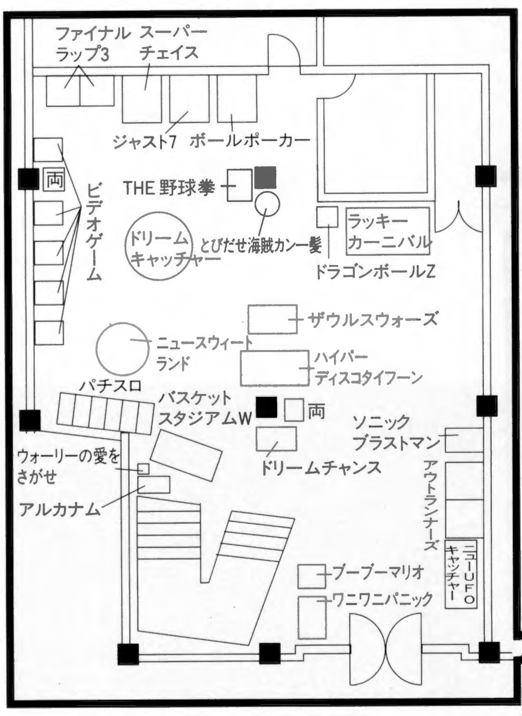
「ボウリングは人手もかかるし、投資効率もあまり良くないというのが第一印象ですね（笑）。ただ、最初の設備投資にかなりお金がかかるものの、ゲーム場のような毎月毎月の機械の入れ換え等がいらないというところは魅力

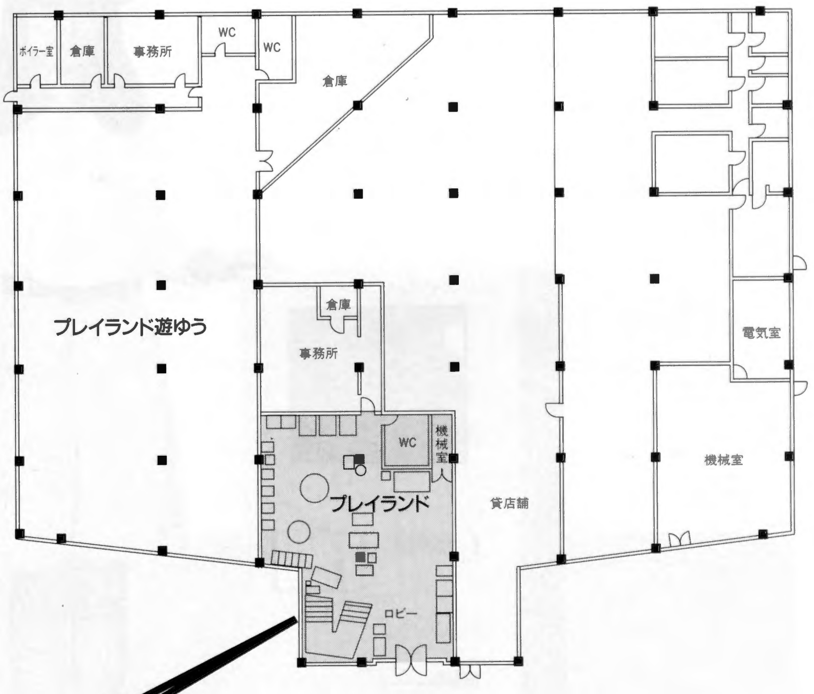


↑ゲームコーナーは風営対象外店舗となっており、月～木曜日が午前1時、金土日は午前3時までと、ボウリング場と同じ時間まで営業

↓ボウリング場とゲーム場の混み合う時間のズレが、ゲーム場の弱い時間帯をフォロー







所在地
「NAGAOKA遊BOWL」
新潟県長岡市喜多町407
TEL.0258(29)5353

的。また、ボウリングとゲームの相性の良さはこの2週間で十分、実感しています。ボウリングの待ち時間にゲームをしたり、ボウリングが終わってから1階や隣のゲーム場へと足を運ぶケースも多いですね」

平日ではゲームもボウリングも夕方あたりから混み合うが、土日では混み合う時間にかなりズレがあるという。そのため、ゲーム場のみ運営していた時は比較的空いていた時間帯にボウリング流れの客がプレイするケースも増え、思わぬ時間にゲーム場が混み合うといった相乗効果もおきているということである。

ボウリング場にゲーム機をリース、販売する業者は多いが、運営にまで乗り出すケースは極めて少ない。「チェーン展開とかはまだ全然頭にありません。まずはここを軌道にのせ成功させることしか考えていませんよ」と阿部社長は極めて謙虚だが、アミューズメント施設の運営で培ったノウハウにボウリング場運営のノウハウが加われば、今までにない斬新な複合施設の誕生もそう遠くない日に実現しそうな気がする。

尚、「NAGAOKA遊BOWL」の投資総額は約5億円、年商も5億円を見込んでいる。

（J・S）

関連商品研究

ゴルフ スイング モニター

三菱電機エンジニアリング㈱



ゲーム感覚でスイングレッスン

動画と写真でスイングチェックとレッスン効果を確かめられる

スイング解析装置

GSM−100

バブル時代の勢いは消えたものの、現在も1500万人を下らないといわれる日本のゴルファー人口。一方、ビジターゴルファーはコースに出る前に100%近くがゴルフ練習場に通っているという。

ゴルフに於けるスライスボールやダフリ、トップなどの原因はスイング時の体の軸回転や頭部のブレに起因する。

自分のスイングを見ながら繰り返し練習することが上達の近道といわれているものの、鏡などで見るだけでは「どの部分が、どう悪いのか」といったことまでは分かりにくく、時間と費用を費やしても実感が得られないことが多かった。

そんな中、ビギナーからハイアマチュアまで利用でき、動画と写真でスイングチェックとレッスン効果を確認できるゴルフマシンが登場した。

自分のスイングを分かりやすく解析

三菱電機エンジニアリング㈱（本社・東京、山内 敦社長）が開発・製品化したゴルフ練習場向けスイング解析装置「ゴルフスイングモニター」は、自分のスイングチェックとレッスン効果を動画と写真で確かめられるという画期的なもの。

簡単に説明すると、自分のスイングを自分で見て、確かめ、直していく装置で、スイング比較、スイング解析、高速自動プリント、簡単リモコン操作、スイング自動録画・再生などの機能を搭載している。

手順としては、まずプレイヤーがボールを打った時の衝撃音を音センサーが捉え、瞬時にインパクト前後のスイング軌跡などの情報を処理し、これを応答性よくモニター画面に映像化。その後、2つのスイング映像（例・2人のスイング、クラブを換えた時のスイング）をモニター画面に同時表示して比較できる。

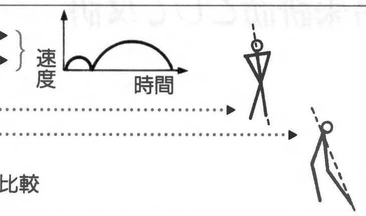
また、スイング軌跡をモニター画面上で定量的に解析することで、自分では気がつかなかったスイングフォームの狂いやスイングスピード、体のブレなどを分かりやすく表示。更に、スイングの連続画を簡単に自動プリントできるので、上達効果がその場で見れるという特徴もある。記録した画像はビデオテープにも録画可能。

アドレス動作のスタート指示や映像再生、プリントアウトなどの操作は、画面に表示されるメニューをワイヤレスリモコンで選ぶだけ。誰でも簡単・確実にゲーム感覚でプレイできる。

本体はキャスター付きで自由に移動ができ、カメラをもう1台追加すれば2方向からの合成録画も可能となる。コンパクトサイズなのでゴルフ練習場のほか、ゴルフ教室やAM施設などにも設置できる。

外形サイズはH1065×W500×D500（㎜）で、重量は約70kg。本体価格は310万円（設置費用、税別）。

《機能概要》

機能	主な機能説明
⑴スイング比較	a)比較面（トップからフィニッシュを比較） b)左・右側の映像を別々に再録画可能
⑵スイング解析 （補助線の書込による）	a)スイングリズム… b)ヘッドスピード… c)頭の上下 d)スイング軸…… e)スイングプレーン…… f)格子画面重ね表示 g)スイングプレーン比較 
⑶自動プリント （白　黒）	a)インパクト繰返し（インパクト付近の映像のみプリント） b)スイング比較（インパクト前後を中心にプリント） c)トップからフィニッシュまでプリント d)アドレスからフィニッシュまでプリント e)プリントへの店名記入（プリント時のみ画面表示する）
⑷リモコン操作	a)⑵項の『補助線の書込』以外の操作は全てワイヤレスリモコンで可能
⑸自動録画 （任意タイミングで録画）	a)トップからフィニッシュまでを自動録画 b)アドレスからフィニッシュまでを自動録画 ※2方向画面合成も可（カメラ2台で2方向からの映像を同時表示…オプション）

《仕様》

型名		GSM-100
電源電圧		AC100V（50／60Hz）
消費電力		約120W（最大でも233W、プリンタ出力時）
画面表示	連続再生	○
	スロー再生	○
	静止・コマ送り	○
	画面分割	2 動画・静止画
付加	二者比較	○
	スイングリズム	○
	スイング軌跡	○
	軸基準線入	○
出力	プリントアウト（自動）	○（1枚／5秒）
	ビデオテープ	○
構成機器	ディスプレイ プリント機能 モニタ機能 録画機能 コントローラ	本体中に収納
	カメラ	1台
	センサー	1台
外形寸法（ディスプレイ）		500（巾）×1065（高）×500（奥行）（㎜）
重量（ディスプレイ）		70kg
標準設置スペース		4.0（巾）×3.0（高）×3.0（奥行）（m）

FLASH NEWS

カプコンの提訴に対し、データイーストが営業誹謗として反訴



㈱カプコン（本社・大阪市、辻本憲三社長）が昨年9月8日、同社のヒット作品「ストリートファイターII（略称ストII）」の著作権を侵害したとして、訴訟対象である「ファイターズヒストリー」を発売したデータイースト㈱（本社・東京、福田哲夫社長）を相手取り、製造・販売の禁止と6億2300万円の損害賠償を求める訴訟を日本及び米国で起こした。

これに対し、データイーストは11月25日、この訴えが不正競争防止法に基づく営業誹謗行為に当たるとして、損害賠償と謝罪広告及び訴訟費用の負担を求める訴えを東京地裁に起こした。

日本では法的環境がまだまだ未整備といわれるゲームソフト分野にも、このような訴訟は以前に幾つか見られたが、今回の争点は、基本的コンセプトやプログラム、キャラクターなどに含まれる「ゲーム性」「ソフトのテースト（味わい）」といった新しい概念が採り上げられている点で異なっている。

どこまでがオリジナルなのか、この限界線の引き方によって、ゲームソフトの著作権の在り方を大きく左右することになり、訴訟の行方が注目されている。

本号では、データイーストによるニュースリリース「カプコン社に対する反訴について」（11月26日付）の添付資料（「カプコン社の提訴に関する当社見解」並びに「反訴状」写し）を掲載致します。



カプコン社の提訴に関する当社見解

データイースト株式会社

当社と株式会社カプコンとの訴訟に関する当社の見解は以下のとおりです。

1、進展状況

カプコンは当社に対して9月3日に、著作権侵害を主たる請求、不正競争防止法違反を予備的請求とした訴訟を東京地方裁判所に提起しました。

この訴訟でカプコンが求めているのは、当社のビデオゲーム「ファイターズヒストリー」の製造・販売の禁止と損害賠償（金6億2300万円）です。この訴訟でカプコンは、当社のファイターズヒストリーが、カプコンのストリートファイターII（以下、ストIIという）およびストリートファイターIIダッシュ（以下、ストIIダッシュという）の著作権を侵害していると主張しています。また、ストIIおよびストIIダッシュの受像機に映し出された映像、その変化および遊戯方法は、カプコンの商品を表示するものとして周知であり、ファイターズヒストリーの受像機に映し出された映像、その変化および遊戯方法は、これに酷似しており、混同の恐れがあると主張しています。

2、争点

①著作権侵害の主張においては、まず、著作権法上の保護対象となるかどうか、またなるとして、それはどの部分かが問題となります。

著作権法は、創作的な具体的な「表現」を保護するものであり、カプコンが著作権法違反を主張する以上、何が著作権法で保護される創作的な具体的な「表現」であるか明らかにする必要があります。

当社が理解するところでは、現在カプコンから主張されている著作権法の保護対象であるとされているものは、すべて単なる「アイデア」というべきもので、「表現」といえないものか、従来の格闘ゲームに見られるものであり、創作性が無いもので、著作権法の保護対象ではないと考えておりますし、その旨を訴訟において主張しております。

新聞報道によりますと、カプコンは著作権法訴訟の中で、ゲームが持つ雰囲気といった新たな概念を導入し、ゲーム独自の価値観の保護を求めているとされておらず、仮にかかる主張がなされたとしても、ゲームが持つ雰囲気といった抽象的なものは、著作権法上の保護対策ではないかと確信しておりますし、そのような主張を支持する判例や学説はないと思います。

ストIIおよびストIIダッシュは従来の格闘ゲームの延長線上にあり、裁判で著作物性が認められたスペース・インベーダーやパックマンといったゲームとは性質を異にするものであり、仮に著作物性が認められるとしても、その範囲は極めて狭いものであると考えられます。仮にストIIおよびストIIダッシュに創作的表現が認められる部分があるとしても、当社のファイターズヒストリーにこれらの点に類似する部分はないと考えます。

②不正競争防止法違反

不正競争防止法は、周知な商品表示（商標、商号、商品の容器包装等）を保護するものであり、カプコンの主張するビデオゲームの遊戯方法および映像とその変化の形態といったものは、本来的には商品を表示する目的ではないので、これが商品表示性を獲得することは、裁判上も極めて例外的にのみ認められております。これが商品表示性を獲得するには、従来の同種商品と異なるユニークさが必要であると解されます。

ストIIおよびストIIダッシュは従来の格闘ゲームの延長線上にあるものであり、これらのビデオゲームとしての遊戯方法および映像とその変化の形態は、同種格闘ゲームと大きく異なったユニークさはないと考えます。

また、不正競争防止法の請求が認められるためには、当社のファイターズヒストリーとストIIおよびストIIダッシュが、顧客に誤認混同される恐れがあることが必要とされています。

ファイターズヒストリーには社名、商品名が明瞭に表示されており、ゲーム雑誌等にも取り上げられた社会的に認知された商品であり、いわゆる海賊版とは全く異なるものであるため、ストIIおよびストIIダッシュと誤認混同する恐れは全くないと確信しております。

以上

反訴状

〒一六七　東京都杉並区南荻窪四丁目四一番一〇号

反訴原告（被告）　データイースト株式会社

右代表者代表取締役　福　田　哲　夫

〒一〇〇　東京都千代田区大手町二丁目二番一号

新大手町ビル二〇六区

湯浅法律特許事務所

電話（〇三）三二七〇―六六四一（代）

右訴訟代理人

弁護士　佐　藤　恒　雄

同　小　林　雅　人

同　大　野　聖　二

〒五四〇　大阪府大阪市中央区大手通一丁目四番一二号

反訴被告（原告）　株式会社　カ　プ　コ　ン

右代表者代表取締役　辻　本　憲　三

平成五年一一月二五日

東京地方裁判所

民事第二九部　御中

被害賠償等反訴請求事件

訴訟物の価額　金三、〇六九万一、一三〇円

貼用印紙額　金一四万六〇〇円

反訴請求の趣旨

一　反訴被告（原告）は、反訴原告（被告）に対し、金三、〇〇〇万円及びこれに対する反訴状送達日の翌日から支払済に至るまで年五分の割合による金員を支払え

二　反訴被告（原告）は、日本経済新聞、日経産業新聞の各全国版に各一回ずつ別紙目録記載の文案により、少なくとも縦二段、横五・二五センチメートルの大きさの広告を掲載せよ

三　訴訟費用は反訴被告（原告）の負担とする

との判決並びに仮執行の宣言を求める。

反訴請求の原因

第一　本訴との牽連性について

一　反訴被告（原告）は、反訴原告（被害）の製造、販売する「ファイターズヒストリー」という格闘型ビデオゲームが自己の製造、販売する格闘型ビデオゲームの「STREET FIGHTER II」（以下、ストIIという）及び「STREET FIGHTER II ダッシュ」（以下、ストIIダッシュという）の著作権等を侵害するとして、損害賠償等請求訴訟を提起し、貴庁平成五年（ワ）第一六六〇五号事件として、民事第二九部に係属中である。

二　本件反訴請求は、ファイターズヒストリーがストII及びストIIダッシュの著作権を侵害するとの新聞記者に対する発表を営業誹謗行為とするものであり、本訴の目的たる請求と関連性を有している。

第二　競争関係について

反訴原告（被告）は、ファイターズヒストリーという格闘型ビデオゲーム

を販売しており、同じく、反訴被告（原告）は、ストII及びストIIダッシュという格闘型ビデオゲームを販売しているので、顧客を共通にしており、市場において、現に競争関係にある。

第三　営業誹謗行為について

一　反訴被告（原告）代表者は、日本経済新聞社の記者訴外染谷好信（以下、訴外染谷という）に対して、反訴原告（被告）が製造、販売したファイターズヒストリーについて、左記の内容の陳述流布をした。

1　ストII及びストIIダッシュとファイターズヒストリーは、基本的なコンセプトやプログラム、キャラクターなど多くの点で酷似しており、ファイターズヒストリーは、ストII及びストIIダッシュの著作権を侵害している。

2　反訴原告（被告）のファイターズヒストリーは物真似であり、物真似ばかりしたら業界の発展が止まってしまう。反訴原告（被告）に対する訴訟を機に、ゲームソフト業界が健全な開発姿勢を取り戻して欲しい。

二　しかし、反訴原告（被告）のファイターズヒストリーは、独自に開発したものであり、ストII乃至ストIIダッシュを模倣したものではなく、著作権侵害の問題の生ずる余地はないものである。したがって、反訴被告（原告）代表者が訴外染谷に対して、右のような話をしたことは、全くの虚偽の事実を陳述し、流布したものと言わなければならない。

三　反訴被告（原告）代表者が訴外染谷に対して右の陳述、流布を行った結果、平成五年一〇月一九日に、日本経済新聞全国版に（乙第五号証の一）、また、翌一〇月二〇日には、日経産業新聞全国版に（乙第五号証の二）、記事が掲載されたため、反訴原告（被告）は、その信用を害され、営業上の利益を侵害されるに至った。

四　右のような新聞記者への発表等は、反訴原告（被告）のファイターズヒストリーの製造、販売行為が著作権侵害となることについて高度の蓋然性を有すると信じた後においてなされるべきものであり、これらの注意義務も尽くさないで、慢然新聞記者に、虚偽の事実を発表するのは、明らかに過失があると言える。

第四　反訴被告（原告）による虚偽の陳述、流布による反訴原告（被告）の損害

一　反訴被告（原告）による営業誹謗行為により、反訴原告（被告）は、ファイターズヒストリーの販売機会の喪失による逸失利益、顧客に対する事情説明等に要した追加的宣伝費用、弁護士費用を含む対策費等、少なくとも、合計金三、〇〇〇万円の損害を被った。

二　また、反訴原告（被告）は、反訴被告（原告）による営業誹謗行為により、反訴原告（被告）及びファイターズヒストリーに対する顧客の信用を著しく傷つけられ、この損害は金銭賠償によっては回復されない。

反訴原告（被告）の損害を回復するためには、反訴被告（原告）による謝罪広告の実施が必要であり、かつ、適切である。

三　したがって、反訴原告（被告）は、反訴被告（原告）に対して、不正競争防止法第一条第一項第六号及び第一条の二、第一項並びに第四項に基づき、金三、〇〇〇万円の支払い及び謝罪広告の実施を求める権利を有する。

第五　結論

よって、反訴原告（被告）は、請求の趣旨記載の通りの裁判を求める次第である。

証拠方法

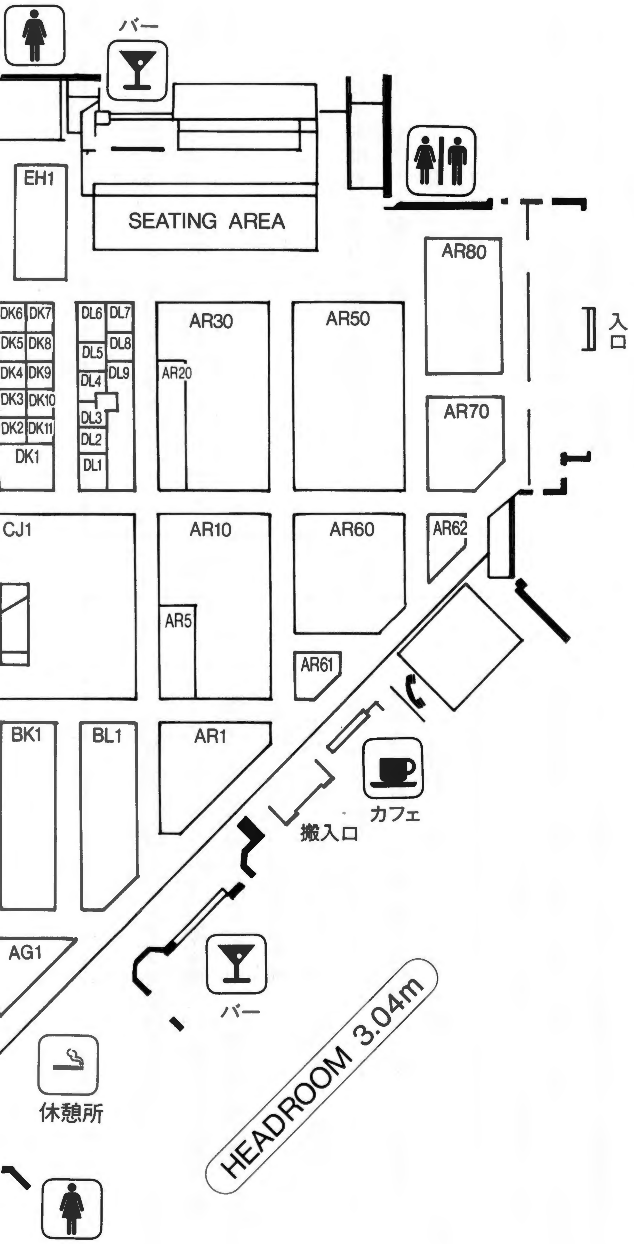
一　乙第五号証の一　日本経済新聞全国版一頁
乙第五号証の二　日経産業新聞全国版一頁

一　乙第六号証　反訴原告（被告）社員原沢克男作成「陳述書」

添付書類

一　乙号証　各写一通

以上



—ATE—
INTERNATIONAL

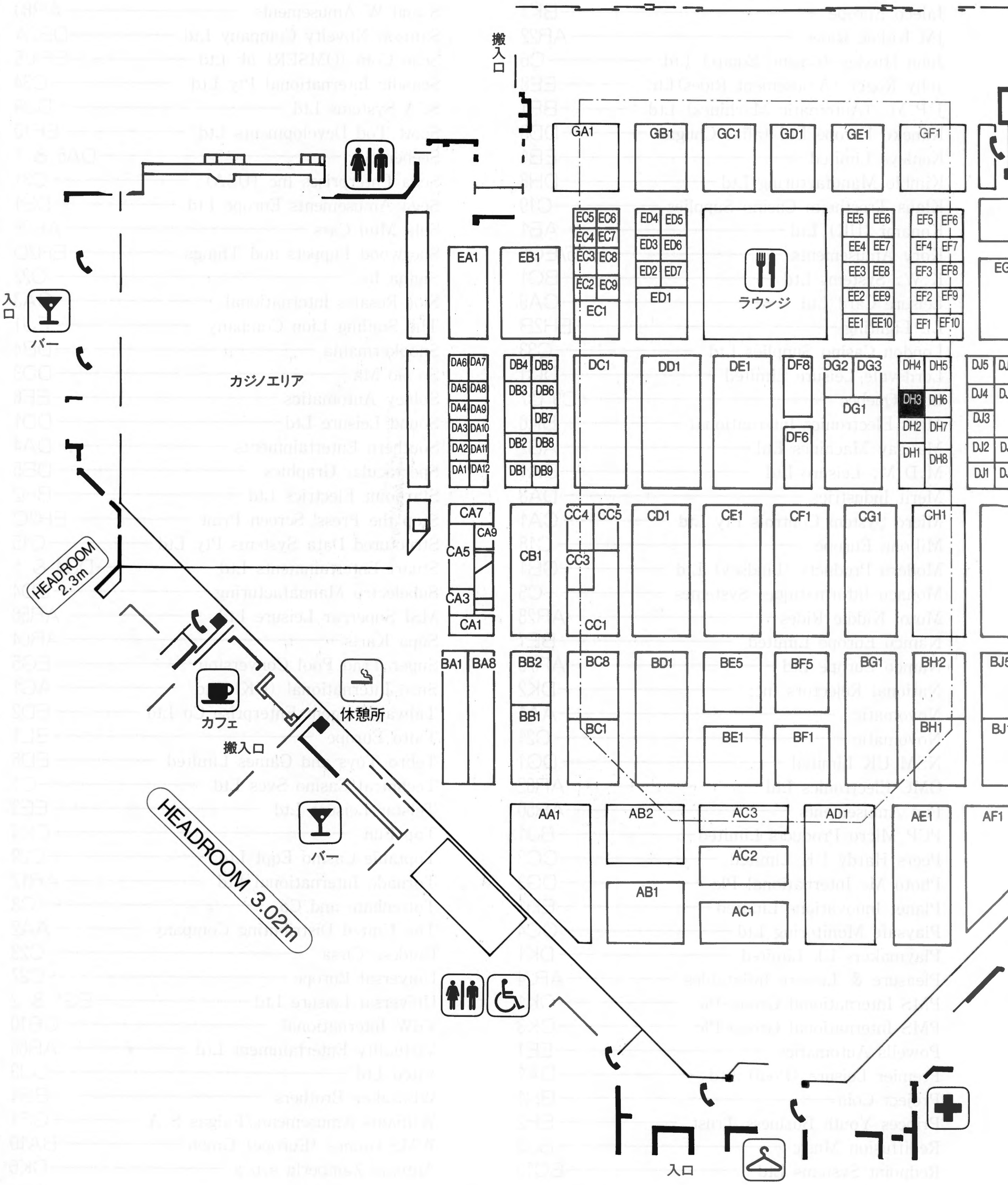
会期：1月25日～27日

会場：英国・ロンドン
アールズコート1





THE SHOW



搬入口
入口
バー
カジノエリア
ラウンジ
カフェ
休憩所
搬入口
バー
入口
HEADROOM 2.3m
HEADROOM 3.02m
GA1 GB1 GC1 GD1 GE1 GF1
EA1 EB1 EC1 EC2 EC3 EC4 EC5 EC6 EC7 EC8 EC9
ED1 ED2 ED3 ED4 ED5 ED6 ED7
EE1 EE2 EE3 EE4 EE5 EE6 EE7 EE8 EE9 EE10
EF1 EF2 EF3 EF4 EF5 EF6 EF7 EF8 EF9 EF10
DA1 DA2 DA3 DA4 DA5 DA6 DA7 DA8 DA9 DA10 DA11 DA12
DB1 DB2 DB3 DB4 DB5 DB6 DB7 DB8 DB9
DC1 DD1 DE1 DF6 DF8 DG1 DG2 DG3
DH1 DH2 DH3 DH4 DH5 DH6 DH7 DH8
DJ1 DJ2 DJ3 DJ4 DJ5
CA1 CA3 CA5 CA7 CA9 CB1 CC1 CC3 CC4 CC5 CD1 CE1 CF1 CG1 CH1
BA1 BA8 BB1 BB2 BC1 BC8 BD1 BE1 BE5 BF1 BF5 BG1 BH1 BH2
AA1 AB1 AB2 AC1 AC2 AC3 AD1 AE1 AF1

IGT Europe	C20
IMI/Birmingham Mint	C27
Imonex Services Inc	DA9
Impera	DK3
Ison Bros	EF3
J & K Henderson	DJ8
J & K Henderson Enterprises Ltd	DJ1
Jaleco Europe	BK1
JM Kiddie Rides	AR22
John Huxley (Casino Equip;) Ltd	C6
Jolly Roger (Amusement Rides) Ltd	EE8
J.P.M. (Automatic Machines) Ltd	BF1
Kaneko Europe Ltd (alias Chugai)	DD8
Kenleys Limited	EB1
Kimble Manufacturing Ltd	DH8
Klaus Trostheim Casino Supplies	C19
Konami (UK) Ltd	AB1
Kory Amusements	EC5/EC6
K.W. Systems Ltd	BC1
Leisure Card Ltd	CA9
LL Lighting	EH2B
London Casino Supplies Ltd	C33
Lordsvale Leisure Limited	DC1
Loto Quebec	C9 C7
Mars Electronics International	BK6
Maygay Machines Ltd	AB2
M.D.M. Leisure Ltd	BA1
Merit Industries	DA8
Micro System Controls Pty Ltd	CA1
Mikohn Europe	C18
Modern Products (Lindsey) Ltd	GB1
Monaco Informatiques Systemes	C3
Motoi Kiddie Rides	AR28
Namco Europe Limited	BE1
Namco Europe Ltd	AR70
National Rejectors Inc;	DK2
Novomatic	AA1
Novomatic	C21
NSM UK Limited	DG1
OMC Electronics Ltd	AR82
Pan Amusements	AR50
PCP Micro Products Limited	BJ1
Peers Hardy UK Limited	CC3
Photo Me International Plc	DG3
Planet Innovations Limited	EH1
Playsafe Monitoring Ltd	CC4
Playmakers Uk Limited	DK1
Pleasure & Leisure Inflatables	AR24
PMS International Group Plc	CK1
PMS International Group Plc	CK3
Powells Automatics	EE1
Premier Leisure (Pool) Ltd	DA1
Project Coin	BH1
Princes Youth Business Trust	EH2
Rediffusion Music	BJ3
Redpoint Systems Ltd	BC10
Regent Pool and Snooker Int'l	DH5 & 6
Reno Security Inc	C38
Reverchon	EG6
R.G. Mitchell Ltd	AR10
Rimini Games SRL	DD4
Rowe International Sales	CB6
Ryecroft Pool and Leisure	BA9
S and W Amusements	AR80
Samson Novelty Company Ltd	DB2A
Scan Coin (OMSER) uk Ltd	EF4/5
Scandic International Pty Ltd	C34
SCA Systems Ltd	DJ9
Scott Tod Developments Ltd	EF10
Seeben SA	DA6 & 7
Sega Enterprises Inc (USA)	C31
Sega Amusements Europe Ltd	DE1
Sela Mini Cars	AR28
Sherwood Puppets and Things	EH2D
Sigma Inc	C22
Slot Resales International	CA3
The Smiling Lion Company	EJ1
Snookermania	DB4
So.Ge.Ma	DD3
Solney Automatics	EF6
Sound Leisure Ltd	DD1
Southern Entertainments	DA4
Spectacular Graphics	DB5
Starpoint Electrics Ltd	BH2
Stop the Press! Screen Print	EH2C
Structured Data Systems Pty Ltd	C15
Stuart Entertainments Ltd	DJ4 & 5
Subelectro Manuafacturing	ED4
MSI Supercar Leisure Ltd	AR56
Supa Karts	AR54
Super Trad Pool Conversion	EG5
Suzo International (UK) Ltd	AG1
Taiwan Fulgent Enterprise Co Ltd	ED2
Taito Europe	BL1
Tebro Toys and Games Limited	ED6
Technical Casino Svcs Ltd	C1
Telstar Leisure Ltd	EE3
Top Fun	CK4
Toptable Casino Eqpt Ltd	C29
Tornado International Ltd	AR12
Tottenham and Co	C8
The United Distributing Company	AA2
Unidesa-Cirsa	C23
Universal Europe	C37
Universal Leisure Ltd	EG1 & 2
VdW International	CB10
Virtuality Entertainment Ltd	AR60
Vitco Ltd	DJ3
Whittaker Brothers	BB1
Williams Amusements/Falgas S.A	GF1
WMS Games (Europe) Gmbh	BA10
Antonio Zamperla s.p.a	DK6

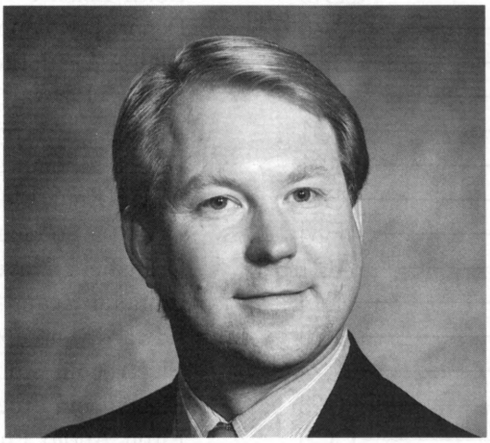
Ace Coin Equipment Ltd.	AC2
Ace Novelty International Ltd.	AR30
Ace Novelty International Ltd.	DL10
Alinco Costumes	DK7
Amatic Trading GMBH	DB3
American Hi'Striker UK Ltd	AR61
Ampy Automation Digilog Lock Ltd	DB2
AMR Sales	ED5
AMS Sales Ltd	EC4
Amusement Business	NO REF
Amusement Equipment Exchange Inc	DL3
Amutec	EB10
Anker Data Systems Ltd	CA5
Arcadata Ltd	DK9
Aristocrat (UK) Ltd	C25
Armatic AB	EC1
Associated Leisure	BG1
Astragalus Casino Equipment	C40
Astley Signs South Ltd	AR84
Atari Games	AC1
Atlantic Marine Inc	C14
Atom Computers	DC9
Atronic Skyline	C24
Austin Stephen Casino Centre	C28
Avante Sales	CC5
AVS International Ltd	C4
Azkoyen Uk Ltd	BA3
Bafco Ltd	EE4
B.A.G.B.	GE1
Bally Gaming International GMBH	C5
B.A.P.T.O.	GE2
Barcrest / BWB	BD1
Barcrest Ltd	C32
B.C.E Holdings Plc	DF8
Bell-Fruit Manufacturing Co. Ltd	CG1
Biddenham Securities Ltd	EC9
BLMS Sales	DB9
Bourgogne Et Grasset	C2
Brandt UK Ltd	DC5
Brent Leisure Limited	AD1
British Amusement Services	BA2
Burgess Micro-Switch	DC2
Camlock Systems	DG2
Capcom Co Ltd	AR1
Cardco	C16
Carta Mundi	C35
Chipco International Ltd	C36
City Games	DD7
Coexim	DA5
Coin Controls Ltd	DF6
Coin Journal Japan	DH3
Coinmaster	C30
Coinmaster Manufacturing Ltd	BC8
Euroslot	C
Connexion	C12
Continental Caravans Ltd	GG1
Copyright Rides	EE2
Cotswold Micro Systems	CA7
Cowells Arrow Bingo Uk	DH4
Cromptons Leisure Machines Ltd	CH1
Cromptons Leisure Machines Ltd	CJ1
Crystal Leisure Ltd	AC3
Cummins-Allison Ltd	DD5
Currency Validator International	EC8
CVS	EH2E
Marcovitch Leisure Supplies	DJ7
Deith Leisure	CF1
Deith Leisure	CE1
Denne Developments	GE4
Dial A Deal Ltd	BJ5
Digital Portrait Systems	AR28
Dinaris	C17
Direct Machines Dist Limited	CD1
D M (Kent) Electronics Ltd	DL1
D.P.T. Snooker	DC3
Dransfield Novelty Co, Ltd	BB2
Edmund Evans	GA1
Edward Thompson Group	DJ6
Electrocoin Automatics Limited	AF1
Electrocoin Automatics Limited	AE1
Elton Audio Equipment	DK10
Elton Amusement Products	AR15
Ents UK	EH2A
Euromax Electronics Ltd	ED1
Eurocoin	DH1
Europleasure Products	EE5
Euro-Sujets S.A.	DK8
Everlux Electronics Limited	DJ4 & 5
Expemocar S.L	DB1
Febland Group Limited	EB6
Cinemotion International Ltd	DD6
Fortuna Automat	EC2
Formula K Products Ltd	DL7
G.A. Chattaway / Lazer Blazer	EC7
Gambler and Co	C35
Gamex	C28
Facto Edizioni	EF9
Gaming and Wagering Business	TBA
Game Guard Security	DL6
Gary Newman Sales Ltd	BA8
Gasser Chair Company Inc	C11
Generalegame S.r.l	EE15
Gio Pack s.a.s	DC7
Glendale Electronic Components	DC6
Grips Electronics Ges.m.b.h	C3
Groves International	AR18
Harry Levy Amusement Contr. Ltd	BE5
Hantarex (UK) Ltd	CC1
Harper Signs Ltd	EF1/EF2
Have-a-go Entertainments	ED2F
Hazel Grove Music Co Ltd	BF5
Idees Loisirs	GC1

スペシャル

SPECIAL INTERVIEW

インタビュー

AMOA（アミューズメント＆ミュージックオペレーターズ・アソシエーション）ルイス・A・グリーン新会長に聞く



JAM1月号より転載

インタビュー／㈱コインジャーナル「JAM」編集部

昨年10月カリフォルニア州アナハイムで開催されたAMOAエキスポ93は成功裡に幕を閉じた。さんさんと降り注ぐ太陽と温暖な気候、そしてディズニーランドに近いその開催地は世界各地から大勢の来場者を引き付け、1000を越えるブースが会場を埋めつくすまでに至った。AMOAショーでもう一つ特記すべきことは、恒例の就任式が行なわれ、ルイス・A・グリーン氏がAMOA新会長へ着任したことであろう。

特許、コピー問題、94年度のAMOAとAMショーの日程がオーバーラップ、という差し迫った国際問題が氾濫する中での就任を迎えた同氏は、ショーの2日目に行なわれた記者会見で、大勢の業界関係者に右記を含めた様々な問題について語ってくれた。

左記はその会見の抜粋の一部である。

会長就任にあたっては「全員が加盟できる組織づくりを」

――まず、会長としての任期中に何か注力したい特別な問題はありますか。

グリーン　前任者であるクレイグ・ジョンソン氏が取り組んでいたことを引き続き行ないたいと考えています。同氏は、キャンペーン活動を行ないゲーム機の減価償却法に関する規定改正を一部成し遂げましたが、私はそれに対して敬意の気持ちで一杯です。この新しい規定によってオペレーターもより一層仕事がしやすくなるでしょう。もう一つ、技術問題にも力を注ぎたいですね。これは、今私どもAMOA協会でも関心の的なのですが、私の願うところは当協会が、より力を持った行政の要になるのを見届けたいということです。AMOAは協会として会員の役に立っていないといった不満をよく耳にしますが、これは、当協会に参加を許されていない方々の意見です。従って、全ての人が参加できるような組織にしなければなりません。

また、もし可能であれば、協会名も改めたいですね。改名するのは、生易しいことではないとは思いますが、我々の活動を考えた場合、もはや「オペレーター」という言葉は適した表現ではありません。

ゲームの暴力性、UL安全規格、1ドル硬貨問題

——今朝、AMOA重役会議が開かれましたが、どのような内容が討議されたかお話しして頂けますか。

グリーン　基本的に言って進行上不可欠な会議で、暴力的なビデオゲームを含め様々な問題が討議されました。当協会では、増え続ける暴力的なビデオゲームの乱用に大きな懸念を抱いています。もしこの状態が続けば、いつか必ず世間からの反発が生じると思いますし、長期的に見ても、業界の成長の妨げにもなると思います。私どもとしましては、暴力性のないゲーム作りをメーカーに勧めているところで、この問題に関しては、後に正式な形で発表したいと考えています。



次に私どもは、タミー・ノーバーグ・ポールソン女史を、AMOAの中の一つの機関である規制関連委員に任命しました。AMOAとAAMAは来年以降、規制関連に再び焦点を当て、問題に対してより的を絞ったアプローチを取る必要に迫られるだろうと思います。今後、我々は様々な形で昼食や会議を共にすることになるでしょう。

また、今持ち上がっているもう一つの問題にUL安全規格があります。当協会では、個人単位ではなくロケーション単位で製品の安全検査をすべきであり、その料金はオペレーターではなくメーカーが支払うべきであると考えます。

——問題の一つである1ドル硬貨問題は、どういった展開を見せていますか。

グリーン　現在、1ドル硬貨委員会の補助委員会が、この問題に対処しています。思うのですが、我々は、この問題の一般へのピーアールを差し控え、議会への承認を得るための最善の方法を見付けるよう努力すべきであると考えています。さらに、AMOAの会員の方々とのより一層の協力が必要です。ローラ・オルセン女史がこの問題に取り組むことになると思います。

——毎春、ワシントンでAAMA/AMOA意見交換会が開催されますね。これについてお聞かせ願えますか。

グリーン　過去に開催した様な大々的なイベント性は避け、重要問題に焦点を当てたいと思いますので、来年度(94年)の会談は、規模的に言ってかなり小さくなるでしょう。

——この傾向は94年度だけになりそうですか。



気になる'94年度AMOAエキスポとAMショーの会期バッティング

グリーン　来年度がどうなるかは今のところ、何とも申し上げられません。

——今回のショーでは、AMOAの役員の方々とJAMMAの中村名誉会長との間で会見があったと伺っています。来年度のAMショーは、9月21日~23日に開催されますが、一方のAMOAエキスポ94の開催が同月22日~24日と一部重なるという発表がありました。日程のオーバーラップが、AMOAエキスポの参加社、或いは来場者数にどれだけ影響を及ぼすと見ておられますか。

グリーン　AMOAエキスポ94の会期は5年前に決定されたもので、変更の余地はありませんので、中村名誉会長に何か対策をと、お願いしているところです。具体的なことはまだ何も分かっておりません。ただ、今後この様な問題が起こらぬよう前もって、今後のショーの日程をユーロマットに提出するという合意に達しています。ユーロマットは、全ての協会・組織の情報センターとしての役割を果たしてくれるでしょうし、今後はショーのマスタ

ースケジュールを作成し、主要な協会全てに通知してくれると思います。尚、日程のオーバーラップがもたらす影響ですが、海外からの来場社に対しては、多少の影響を与えることと思いますが、全体的な影響はさほどでもないと思います。

――別の言い方をすれば、少しは影響があるということですね。

グリーン　ええ、ある程度はね。ですが、囁かれているくらいのものではないと思います。

――今回のＡＭＯＡショーは如何だったでしょう。

グリーン　過去最大のものだったと思います。まだ確かな数字は分かりませんが、２日目と３日目の土曜日がピークでしょう。海外からも大勢のビジターが訪れています。実を言うと、初日にメキシコからの団体が登録のため受付の列に並んでいるのを見ましたが、予想を遥かに越える海外からの業界関係者の来訪で登録に非常に長い時間がかかってしまい、皆様に大変ご迷惑をおかけしまして申し訳なく思います。あと、東海岸からの参加社は、カリフォルニアまでの長い旅をあまり快く思っていないということも聞いています。それにも拘らず、ショーは大成功でした。私は、出展小間数１００２小間という報告に、大変嬉しく思います。



――最後に今後のアミューズメント業界の展望についてご自身の意見を、お聞かせ願えますか。

グリーン　この業界は幾つもの分野から成り、また、多くの異なる構成要素を含んでいます。私どもＡＭＯＡは、これら全ての要素に対して責任があります。我々は、今後について考え、そして今ＡＭＯＡの会員でない方々に当協会への参加呼びかけを大きくしていきたいと思います。ここで強調したいことは、常にメンバーを気にかけていることです。もし問題が起これば、できるだけのことをして対処していくつもりです。協会は会員の協力なしに成長することはありません。この業界の今後は、我々一人一人の会員にかかっているのです。

（Ｅ・Ｊ）

SENYO

得意の仕事は、アソビです。

ゆとりのある豊かな暮らしへ――人々は今、余暇を利用した豊かな時間を持つことに大きな関心を寄せています。
泉陽はそんな時代にあって、斬新な企画と優れた技術力で、総合リゾート開発をはじめとする、一歩進んだレジャーライフの提案を続けてきました。日本国内および海外における大規模遊園地や総合レジャーランド、スポーツランドなどの企画、建設、運営の数多くの実績は、世界中から高く評価されており安全性への高い信頼もそこから生まれています。
システム化されたコンサルティングに始まり、企画設計、制作施工さらにその運営にいたるまで、泉陽は総合プロデュース。レジャーに関するすべてを創造するトップ企業として活躍しています。





●コスモクロック21

横浜コスモワールドのシンボルとなっている「コスモクロック21」は、全高105mの大時計を演出した大観覧車として、ギネスブックにも認定されています。



●スペースシューティング

効果的な映像や音響システムの採用により、新しいシミュレーションを実現しました。スペースシューティングは世界初の高次元シミュレーションゲームです。



●ビスタライナー

つくば博で活躍したビスタライナーに改良を加え、短距離アクセス用として開発した「ビスタライナー」は、新しい軽便都市交通システムです。

泉陽興業株式会社
泉陽機工株式会社

SENYO

取締役社長 山田三郎〈全日本遊園施設協会会長〉〈万博記念公園エキスポランド社長〉

本　　社：大阪市浪速区元町1丁目13番15号(泉陽ビル) 〒556
TEL. 06(632)1051　FAX. 06(632)1060
東京支店：東京都千代田区神田多町2丁目9番2号(神城ビル3F) 〒101
TEL. 03(3252)3951　FAX. 03(3252)3954

上海事務所●台北連絡所●岸和田第一工場●岸和田第二工場●筑波工場

営業種目
■リゾートの総合企画・建設・経営■レジャーランドの総合企画・建設・経営■スポーツクラブの総合企画・建設■新交通システム・ミニレール「ビスタライナー」の開発
●各種遊園機械●リフト・コンベアー等輸送機器並びに特殊機械●オートロード・オートケーブル等のゴルフ場施設●装飾・工芸●各種プール●公園施設●土木・建築・造園●橋梁・鉄骨　以上の企画・設計・製作・施工・販売・経営並びに輸出入

●お問合わせ・カタログ御希望の方は本社宣伝課宛へ。



●ミラクルコースター

未来のレジャーシステムを総合プロデュースします。



●アラビアンメリー



●スカイバルーン



●大観覧車



●急流すべり



●二層カルーセル

ASAHI
AMUSEMENT MACHINE

選ばれる〔朝日の遊園列車〕

アミューズメントスポットの定番アイテム!!

①アップダウントレイン

機関車+客車2輛
(10人乗り)



▲大阪府の「みさき公園」で好評稼働中。(レール長さ88m、パイプレール使用)

最小回転半径(外棚)3,500mm
自由レールレイアウト

《アップダウントレイン》は、ミニコースタータイプの遊園列車。通常の汽車にはないスピード感とアップダウン走行が、これまでになく新鮮です。ゆっくり登ってスピーディに下る、変化に豊んだ走行はとてもスリリングで、ダイナミック。しかも子供でも乗れる安全設計。先頭の機関車は2人乗りで、客車は4人乗りを2輛まで連結できるため、休日などの繁忙日には抜群の稼働率を発揮します。また機関車はアニメティックなデザインと、飽きのこないノーマルタイプの2種類を用意。トラックタイプの「コンボイ」も発売する予定です。もちろんレールレイアウトはロケ地に合わせた設計が可能で、確認申請などの手続きも朝日エンジニアリングが代行して行いますので安心です。

◀レールのアップダウンは300mmずつ計600mmの高低差。スピードは約6km/hで走ります。

②森のどうぶつたち

施設の大きさ
557m²

●各車輌2人乗り
●特殊バッテリー2個搭載



各車両とも
定員2人乗り



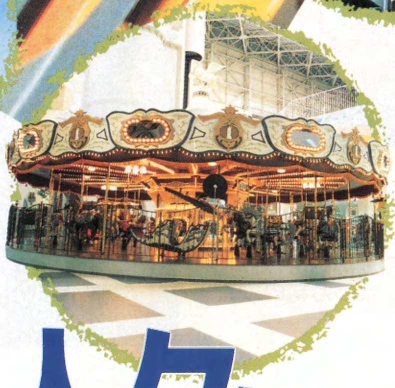
《森のどうぶつたち》

地中あるいは床に這わせた電磁ケーブルに誘導され、レールもないのに決まったコースを自動的に走るロボット感覚の乗物。2台の運転なら送り出し方式のコインオペレーションが可能です。

★朝日エンジニアリング株式会社★
本　社：〒770 徳島市南末広1—19
TEL 0886(25)2158 FAX 0886(22)4256
営業部：〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387—2
TEL 0724(94)0783 FAX 0724(94)2195

TOGO





感動ある
遊びを世界の人々に

トーゴは「遊び」をビジネスとして提供できる企業として、「心」を感動させられるアミューズメントライドやゲーム等の開発と、アミューズメントスペースの創造、運営管理をご提案申し上げ、より高度化・多用化するレジャーを皆様と共に創出してまいります。

■テーマパークの総合企画・遊園施設製作■

株式会社 トーゴ

本　社／〒152 東京都目黒区八雲1-5-7
☎(03)3718-6461 FAX.(03)3725-2420

連載

日本のテーマパーク

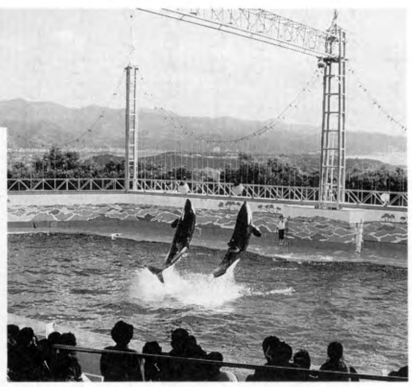
(6)

『南紀白浜アドベンチャーワールド』創設15周年を迎えた大自然とふれあう冒険の国

新たなコンセプトで登場した「アドベンチャーワールド」

個人的なことであるが、『南紀白浜アドベンチャーワールド』には、開設の直後に訪れたことがある。映画にも出演した初代のオルカ（シャチ）がやってきたばかりで、そのお腹に移送する時に使ったベルトの跡がついていたのを今でも覚えている。

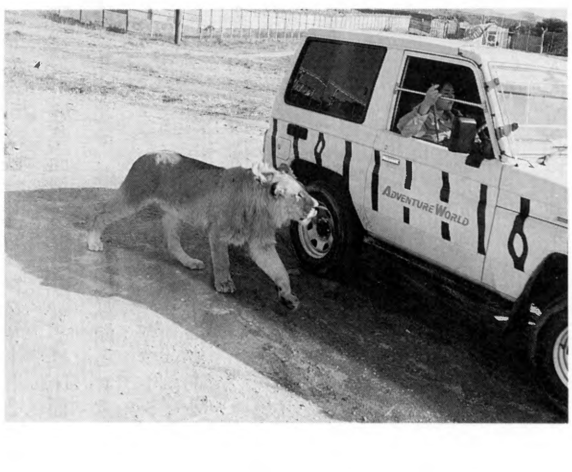
同園は今年、創設15周年を迎えたという。となるとその記憶もまた15年前のものということになる。温かく柔らかな南紀の太陽の下、数台連結した〝ケニア号〟に乗ってサファリを巡ったことも記憶に残っていたが、普通ライオンは眠っているか素知らぬ顔で草原に伏せているはずなのに、一頭の雌ライオンが、車の側まで来て、観客の顔を一人一人覗きこんでいたのが印象深かった。ライオンにも物見高い性格の持ち主がいるらしいのである。





もともと日本には、動物園が遊戯機械を設置している施設、あるいは逆に遊園地が動物園を持っている例が各地に少なくない。その形は特に関西エリアに多く見られた。そしてどちらかが主体になっており、もうひとつは従的存在におかれていることが普通であった。つまり主体は動物園か遊園地であり、もうひとつの要素をも有している施設である。

昭和53年4月22日にオープンした『アドベンチャーワールド』(株式会社ワールドサファリ経営、山本末男社長、資本金10億3630万円）は、これらと



従来のものとは異なるコンセプトをもって登場してきた。

このコンセプトを一口にいうなら、サファリ＋マリン＋遊園地ということになるだろう。サファリタイプの動物の飼育・展示、オルカを始めとする海獣のショー、そして遊戯機械が形成する〝冒険の国〟である。

恵まれた自然環境と努力が生んだ繁殖、長期飼育の実績

動物に関しては、できるかぎり自然に近い環境で飼育・展示すること、そして繁殖と稀少種の保護に力を注ぐことが重要視されている。

㈳日本動物園水族館協会は、飼育下で日本で初めて繁殖し育った動物に対して「繁殖賞」を授与しているが、同ワールドはこれまで、〝チーター〟〝ヒマラヤタール〟〝アカクビワラビー〟〝ミーアキャット〟〝ムフロン〟〝コツメカワウソ〟〝カマイルカ〟〝ユーラシアカワウソ〟の８種類の動物が受賞している。

また、長期飼育に関しての実績も見るべきものがあり、日本初公開の〝ヒマラヤタール〟を始め、〝ハシナガイルカ〟〝コビレゴンドウ〟〝シャチ〟などが知られている。

総面積１００万㎡の広大な敷地に、２００種２３００頭羽が飼育されている。

可能なかぎり自然に近い環境で飼育することという基本に、南紀の恵まれた自然環境と気象条件が加わって、動物園としても日本有数の実績をあげることができたわけであるが、当然のことながらスタッフの目に見えない陰の努力が最も大きな要素である。

装置形産業の典型であるテーマパークだが、その成否の重要な鍵を握っているのは、実はマンパワーである。まして膨大な人手を要し、絶えず目を注いでいなくてはならない生き物を扱う動物園施設では、文字通り施設全体の死命を制する要素である。

長年のうちにレジャー施設の取材慣れして、かなりスレている記者などの目には、そこで働くスタッフの表情や動きを見るだけでも、施設のレベルや勢いが見えてくるものである。

順調な伸びで推移してきた入れ込み

同ワールドの最近5年間の入れ込みは、次のようになっている。

平成1年度（昭和63年12月〜平成元年11月、以下同様）89万８７３８人
平成2年度　92万１６６０人
平成3年度　98万６９９５人
平成4年度　１０４万０３９０人
平成5年度　１１３万７９４９人

まさに順調な伸びを示してきたわけだが、とりわけ注目に値するのは、平成5年度（平成4年12月〜5年11月）の実績である。周知のように平成5年は、全国的に異常な気象に見舞われた年である。特に夏の長雨と低温は作物に甚大な被害を及ぼしたが、レジャー施設にとっても痛手であった。

もともとアウトドア型の遊園地やテーマパークは、雨、冬、夜、風に弱いとされてきた業種である。

冷夏と雨は、南紀白浜への海水浴客の足を同ワールドに向けさせた面もある。また、周辺には大型レジャー施設が少ないこともあって、その価値が一層高まったことも加わっているだろう。

しかし、従来より雨対策が進められていたことも見逃せない要素である。テント歩道を設置し、傘をさずに歩ける方策がとられていた。平成2年4月にはドーム型メインゲートが完成し、そして、さらに平成5年3月31日に完成した新施設がその威力を発揮したとみることができる。

『アドベンチャーワールド』は、これまで3つのゾーンに分けられていた。サファリワールド、マリンワールド、そして遊戯機械やふれあい広場などのエンジョイワールドである。

そこに平成5年からふたつのドームが新設され、いわばセンター機能を担う施設となった。「センタードーム」と「エンジョイドーム」である。この全天候型の新施設が、話題を呼び新たな集客を得た一方、さらに雨に対する〝打たれ強さ〟を身につけることになった。

海獣館と飲食施設で構成された「センタードーム」

総建設費50億円を投下した「センタードーム」は鉄骨鉄筋コンクリート２階建て、建築面積３５２９㎡、延床面積７５９８㎡。展示棟と海獣館とレストラン、ファーストフード、ギフトショップ、そして円形舞台や大滝がある多目的広場で構成される。

海獣館は10種２００点の海獣が展示され、ペンギンプール、ラッコプール、アシカ・オットセイプール、アザラシプール、カワウソプール、ホッキョクグマプールを巡る回廊式の水族館となっている。

最大の特色は、基本路線をさらに進

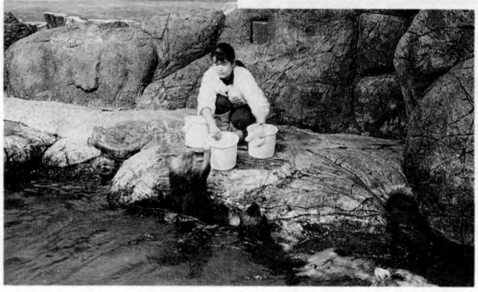
めた〝より自然に近い環境〟を造り出したことにある。ペンギンは初の試みとして、南極から卵を移入し、孵化させたもので、繁殖率は非常に高いという。より自然に近い環境作りに成功している例としてあげられる実績のひとつであろう。

熊は北に生息するものほど大きいといわれる。従ってホッキョクグマは熊の仲間でも、肉食動物としても最大級の動物であるが、ここでは、その白熊が泳ぐ姿まで見ることができる。記者も初めてお目にかかるシーンであった。水槽のすぐ向こうに巨大な白熊が愛嬌のある動作で遊泳しているのは、まさに感動的な体験であった。

また、ここで展示されるようになったラッコは、食べ終わった貝殻を飼育係のバケツに返すので有名である。貝を両前足で器用に持ち、水面から伸び上がってバケツにポイと入れる姿を目の当たりにすると、思わず笑い声と歓声があがるほのぼのとしたシーンである。


多目的広場


白熊の動作が愛らしい


食べ終った貝殻を
バケツに返す利口なラッコ

インドア型アミューズメントパーク「エンジョイドーム」

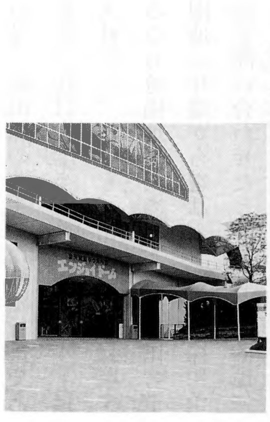
「エンジョイドーム」は、総工費30億円、建築面積4572㎡、延床面積7613㎡、開閉式のドームをもつインドア型アミューズメントパークである。従来から設置されていた遊戯機械に、全天候型遊戯ゾーンが加わったことになる。設置された機械は次の通りである。

・ジェットコースター　490mの走路は屋外も走るようになっているが、その部分には雨対策のテントで覆われている。
・スカイシップ　走路230m。
・スカイレボリューション　直径8m、高さ14m。
・ルナアイランド　9・6m、高さ14m。
・てんとう虫のサンバ　直径8m。
・ゴーカート　走路長340m。建物外周に走路がある。
・ダウンタウン　9ゲーム。
・ゲームランド　2コーナー、220㎡。
・カフェテラス

屋外型アミューズメントパークは、世界的にも数少ない。最も有名になったものでは、カナダの『ウエストエドモントンモール』があるが、日本にも近年、苫小牧市のものを始め、登場してきつつある。

もともと気候が温暖なことで知られる南紀の地に、全天候ドーム型アミューズメントパークが建造されたのは、注目に値するだろう。日本は四季の区切りが明確であり、また、梅雨や台風に見舞われるだけではなく、雨の日が少なくない。南紀といえども、その日本の風土の影響からは逃れられず、雨対策が重要課題だったのである。

その対策にいちはやく取り組んでいた同ワールドの路線を考えると、ドーム型アミューズメントパークは、必然的な精華のひとつともいえよう。また、

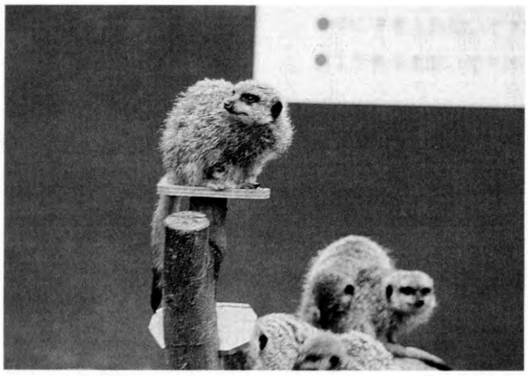




ドームを開閉式にしたことで、四季を問わず、好天の日には、南紀の青空と太陽を浴びながらライド類を楽しめることになる。

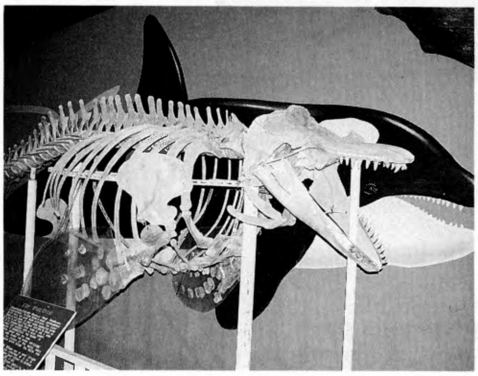
ミーアキャットになつかれた「ふれあいの広場」の楽しさ

　エンジョイワールドにある「ふれあい広場」は、その施設自体はそれほど珍しいものではない。しかし、ここの広場は面積も広くゆとりがあり、ふれあうことができる動物類も多種多様である。兎や山羊などはもちろんリスザル、レッサーパンダ、時にはサファリで生まれたライオンやトラの赤ちゃんを抱くこともできる。



ミーアキャット





動物資料館に展示された初代オルカの骨格標本

　広場のなかをあまり見慣れない小動物や鳥が自由に歩きまわっており、記者もラマに初めて触る経験をした。そして、広場の入口に近いところで飼育展示されていたミーアキャットに、広場内でまたお目にかかった。人工飼育のもので、人に慣れているのだという。前述の繁殖の賞もミーアキャットに関しては、昭和61年の人工飼育の雌に対して授与されたものだ。

　係の女性が「遊んでやって下さい」という。彼女の腕の中で足をバタつかせているその「ブルータス」君を恐る恐る抱き取ると、それが実に可愛いのである。精悍な顔つきだが、鼻面をこすりつけてきて、頭などをなでてやると、すっかり記者の腕の中で落ち着いてしまった。

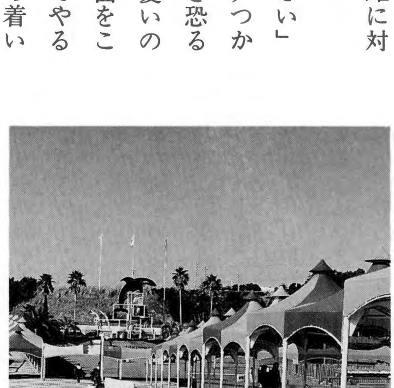
　係の女性が「お前はすごいねー。すっかり慣れてしまったねえ」と声をかける。まあ、それは、記者に対するお褒めの言葉でもある。

　このゾーンにある動物資料館では、オルカの骨格標本にも対面できた。つまり15年ぶりに見る初代のオルカだったのである。

変貌しつつあるテーマパークに対する意識

　日本は遊園地の数では恐らく世界一である。また、近年建造された各種のテーマパークを加えるとその数は膨大なものになる。

　そして、若い年代層におけるこれらの施設に対する意識も、かなり変貌しつつあるように思える。かつて遊園地は、四季折々の自然を楽しむ場であり、乗り物に乗ってみる空間であり、そして水とたわむれる最も身近な施設であった。遊園地におけるプール施設は、そのきわめて強いシーズン性を考えても今も有効である。

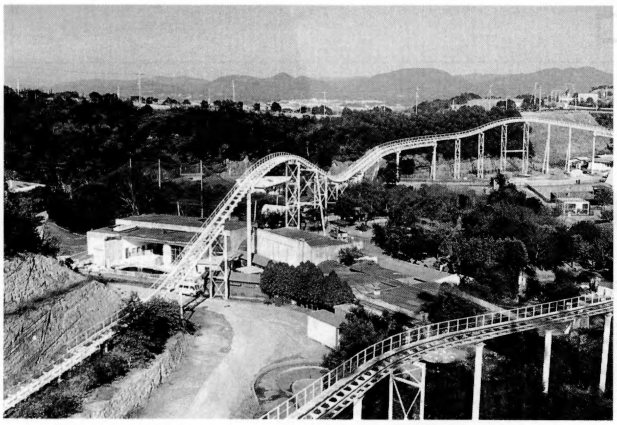


　今回の取材で施設を案内して頂いたのは、演出課の若手、西崎隆行氏であるが、氏は大学卒業後、同ワールドに入社した。しかも、在学中から就職するなら遊園地と決めており、全国の遊園地に片端から電話して新卒の採用予定を問い合わせたという。各遊園地には「驚かれた」というが、その結果就職することができた同ワールドでも、相当に驚いたことであろう。動物園施設でもあるために飼育担当希望の応募は少なくないが、彼は最初から遊園地希望だったのである。しかも、まだバブルが崩壊する以前のことで、就職は〝売手市場〟であった。

遊ぶ側の意識ばかりではなく、就職の意識、つまり遊園地、テーマパークの社会における位置づけ自体が変貌しつつあるのではないかと思える。

積極的な投資、新施設の導入

平成5年に完成した新施設の例に見るように同ワールドはこれまで積極的な投資と新施設の導入を行なってきた。地道な運営に加えて、この積極的な姿勢と意欲が入場客の増加に結びついていることは確かである。



前述のふたつのドーム、ドーム型メインゲートを始め、平成2年にはビッグアドベンチャーコースター、平成3年には大観覧車、平成4年のメリーゴーランドと、ここ数年の間にも大型遊戯機械の導入が相次いでいる。

〝永遠に完成しない〟そのために〝常に進歩する〟ということは、テーマパークの創始者であるウォルト・ディズニーが遺した最も根本的な〝大テーマ〟である。

そしてそれは、新たな客を呼ぶためにも、リピーターを確保するためにも必要不可欠な基本である。

同ワールドの商圏は、現在大阪地区が大半を占めている。そのなかでも、大阪地区の特性として、泉南を中心にした和歌山県に近い地域が主力になっていると思われる。

海水浴客にしても南紀に足を運ぶのは、これまでは主として右記の地域が多いが、その特性は、近い将来変化する可能性があるだろう。関西新空港を始めとする大型開発が続いており、また、南紀白浜空港も滑走路を新設中で、それが完成するとジェット機が発着できるようになる。

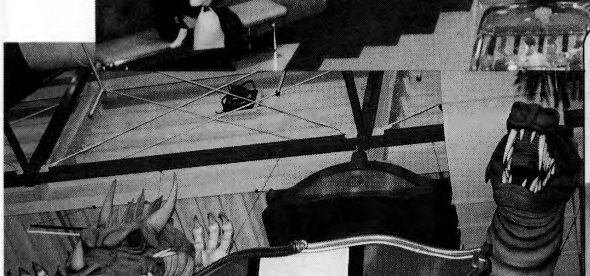
そうなると、『アドベンチャーワールド』の商圏も変化することが予想され、現在はごく少数にとどまっている東京圏からの客もある程度見込めるようになる可能性もあるだろう。

㈱ナムコ

県下最大規模SC内に屋内遊園地

「パームシティ和歌山店ナムコランド」オープン





㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）は昨年11月18日、和歌山県和歌山市の大型SC「オークワ・パームシティ和歌山店」㈱チェーンストアオークワ、本社・和歌山県、大桑堉嗣代表取締役社長）内に屋内遊園地「パームシティ和歌山店ナムコランド」をオープンした。

同SCは、敷地面積8万9455㎡、延床面積7万6163㎡という県下最大規模の容貌を誇り、ショッピング、スポーツクラブ、銀行、そしてこのアミューズメントという要素を複合した超大型商業施設。そのインパクトで市内全域のみならず隣接都市の商業地図までも書き換えてしまうのではないかという勢いを見せている。

そのSCに内包される同ロケーションは、この複合SCのアミューズメント要素を一手に引受け、大きな柱の一つとカウントできる程の充実したコンセプト、機種構成、接客サービスを有しており、屋内遊園地が増えつつある業界内へのナムコの一つの解答が見え隠れしている。



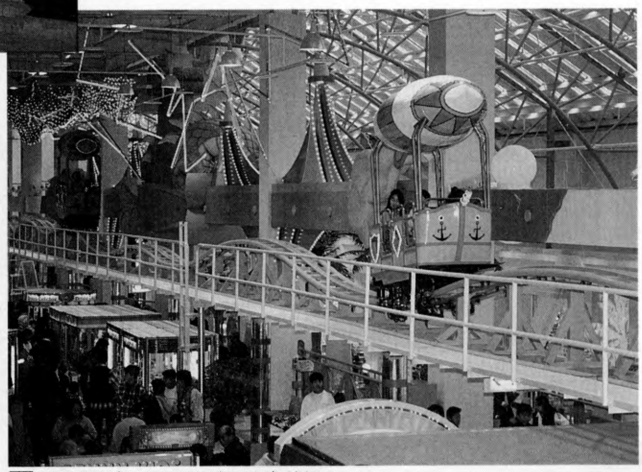
↑「オークワ・パームシティ和歌山店」



↑2300台収容の駐車場を備える



↑「ボールプール」も大人気



↑「ワンダークルーズ」は高稼働

30㎞離れたSCの売上げが半減したパワー

和歌山市は、紀伊半島の西端に位置し、本年ようやくその機能をスタートさせる関西国際空港から最も近い県庁所在地である。距離にして25キロ。空港関連の施設のオープンも多数控えており、市内のみならず、県下全域にわたる急速な都市化への進展と、都市機能の拡大の動きは顕著になっている。

　その都市化へのベクトルを背景に、「街開き」というコンセプトを前面に押し出し、郊外型ロードサイドSC「パームシティ和歌山」は登場した。大阪・和歌山をつなぐ国道26号線を西へ、和歌山県と大阪府の境界に近い市内中野に立地。近辺は完全な車社会の様相を呈している。

　同SCは、運営母体である㈱チェーンストア・オークワの食品スーパーを核に、服飾専門店、レストラン街、生活雑貨店、イベントホール、「ジストスポーツクラブ」、玩具のチェーン「トイザらス」、そしてアミューズメントと、衣食住の全てを満足させる内容が3フロア、合計2万580㎡のスペースに展開する。また、飲食については、店内のみでなく、SC本体の正面に「グルメタウン」と呼ばれる屋外エリアとして、ピザの「シェイキーズ」、アイスクリームの「ハーゲンダッツ」を始めとする12の有名店舗が並ぶ。また、このスケールに見合った、地下・屋外合わせて2300台収容の駐車場が用意されている。

　商圏としては、和歌山市全域と大阪側の最南端、岬町を視野に入れており、その圏内は14万3058世帯・41万4000人の人口を抱えていると言われる。オープン後最初の土曜日には、「県下最大のSC登場」という大きなインパクトによって、その圏外の同店から30㎞も離れた、SC「スカイシティ泉南」（同社運営）の売上げが半減したという程の影響力を見せている。

宙に浮いた不思議なキングダム

　今回の「ナムコランド」の、このSCへのオープン誘致は、一昨年の12月にオープンした、この泉南のSC内の「スカイシティ泉南ナムコランド」での実績が評価された結果で、パームシティ本体からは泉南以上に大きな期待がかけられているようだ。また同社にとっても、近畿地区の今後の出店展開の基幹店舗という位置づけがなされて

おり、その期待も同様に大きい。

本稿の主役である「パームシティ和歌山店ナムコランド」は、西館、中央館、東館に分かれたSC内、高さ15mの吹き抜けになった広大な中央館の、5m上のスキップフロアに2340㎡という営業面積でオープンした。常に人が流れている食品街からスキップフロアを見上げれば、機種の一部がアイキャッチとして見えるだけに、位置的には絶好の条件を備えている。

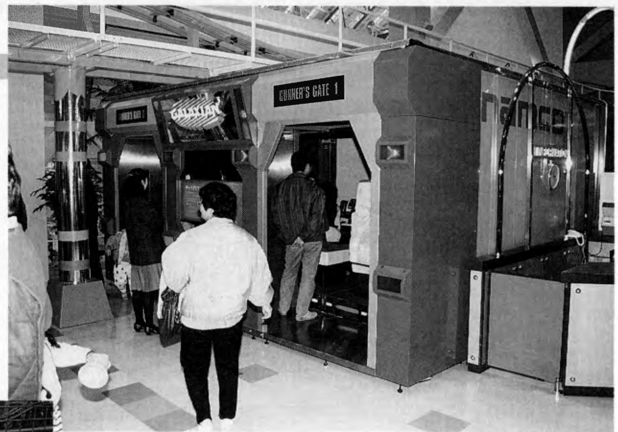
店内デザインは「五匹のドラゴンが支配する不思議王国＝ナムコ・ワンダーキングダム」という、RPGのテーマでお馴染みのドラゴン&ナイト（騎士）のファンタジックな世界をテーマとしている。先述のように吹き抜けの中のスキップフロアだけに、〝宙に浮いた不思議王国〟といったイメージも沸いてくる。

このテーマ設定は、SCにやって来る客の全層、特にファミリー客をメインに据えた同店のターゲットを明確に表現しており、子供たちは漫画や絵本的な世界を存分に楽しみ、大人たちは可愛くファンタジックなムードで和むといった具合。

食品街から見上げると目に入る、2匹のドラゴンと楯のオブジェを絡めた「ナムコランド」の看板や、中世のお

↓「リッジレーサー」もプレイする客が絶えない





↑目玉マシンの1つ「ギャラクシアン³」



↑クレーン機も26台と充実



↑「ドリフトキング」コース内のメカ・ドラゴン(?)

城の扉のようにデコレートされたドア、天井からつられたドラゴンをあしらったフラッグ、壁へのペイント等の装飾演出は、ゴテゴテと色数を増やしたりせずに、イメージを伝える為にポイントを押さえているので、長時間滞留しても圧迫感や疲労感はなく、SC本体とのバランスにも細心の注意が払われているようだ。

「ワンダークルーズ」「シアター6」が人気

機種面に目を移そう。エントランスの役目を果たすエスカレーターからロケに一歩足を踏み入れると、フロアの上空、一周151mのコースをアップダウンしながら走行する大型施設「ワンダークルーズ」が視界に飛び込む。やはり、この施設が最も強く「屋内遊園地」というコンセプトを印象付ける。

フロア全体はこの「ワンダークルーズ」が上空でそれぞれをつなぐかのように5つにゾーニングされている。

◎スパークアドベンチャー（神々の格闘場）

大型ゴーカート施設「ドリフトキング」をメインに、「ダンク&ダンク」「スピードサッカー」を始めとするスポー



↑「ラッキーアドベンチャー」ではキッズメダル機をファミリーで楽しむ姿が多く見られる



↑SCロケではキディライドは欠かせない

ツアーケード、対人ゲームが並ぶ。「ドリフトキング」のコースには、メカニカルなドラゴンのオブジェがあり、看板の生身（?）のドラゴンとの対比が面白い。

◎マインドアドベンチャー（神秘の洞窟）

「ファラオの予言」「トワイライトスプレッド」等の占い機を中心に構成。

◎サイバーアドベンチャー（電脳の世界）

シューティングシミュレーション「ギャラクシアン³ シアター6」「サイバースレッド」や「リッジレーサー」等のドライビングゲームと32台のビデオ機が並ぶ。

◎ラッキーアドベンチャー（運命のホール）

各種キッズメダル機、キッズプライズ機を中心に構成。メダル貸出し料金は100円／8枚・200円／16枚・500円／45枚・1000円／100枚と子供をメインに考えた設定。

◎ワンダーカーニバル（賑わいの広場）

26台のクレーン機や、14台のキディライド、カーニバル機、その他、遊園地的な雰囲気を加速する、「フワフワ」「ボールプール」等で構成。

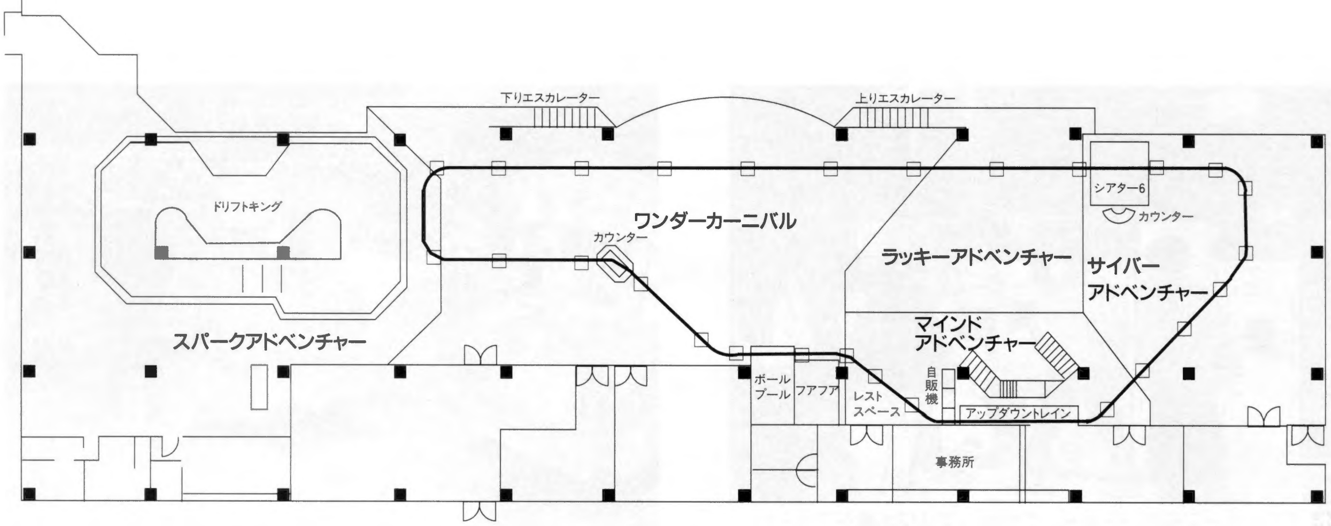
マシンの総数は約200台。現在の所は「ワンダークルーズ」と「シアター6」といった機種が高インカムを出しているという。それ以外で取材時に稼働率が良さそうだったのは、子供連れの列ができていた「ボールプール」と少し年齢層の高い人垣ができていた「リッジレーサー」。また、メダル機のエリアにもかなりの混雑を見せており中々好評のようだ。

客足の方は、SC内という状況や、その混雑振りから、正確にはカウントできていないが、「今、ご覧になっている状況が、ピーク時の半分位ですね」（森田幸靖店長）という言葉からすると、取材時でもかなり歩きにくい混み様だっただけに、ピーク時には、前に進むのも大変な事だろう。更に大変なことに、日・祭日は開店から閉店まで、ほぼピーク状態が続くという…。

その客足を左右する競合店の問題であるが、SCという視点で見ると、近辺にいくつか百貨店があるものの、比較にならない程小規模なもので、現在、向かうところ敵なしという様子。AM施設というレベルでは、ボウリング場と複合したセガ社のロケやタイトーのものも近辺にあるようだが（共に300坪クラス）、シチュエーションの違いから、客も両者を比較するというよりも利用方を選ぶであろうし、それほど気にはならないと考えられる。

力の入れ所を明確にしたロケーション

「現状は、予想通りという感じでしょうか。この店は、こういった厳しい時期に立ち上がった店ですので、機種等のハード面で限界はあります。しかし、レベルの高い接客ができるスタッフを揃え、逆にソフト面で客を呼べるような方向を更に推し進めていきます。1年前にオープンした泉南は取り合えずどこまでできるのかといった、相当の『拘り』を持ってオープンした店だったのですが、今回は相当の『割り切り』を持った店であると言えます。これは決して手を抜いているという事ではありません。前の店を運営してきたことにより、『いるものはいる、いらないものはいらない』といった力の入れ所が明確になってきたということです」（森田店長）という言葉通り、スタッフの接客は非常に小気味良く、子供には、同じ目の高さまで腰をかがめて、大人には明るく丁寧に接客。また機種面でも、かなりシェイプアップされた印象で、『ここぞ』というポイントには惜しみなく力が入っており、店長の意図は明確に体現されている。



スタッフは人当たりと時流を考えた上で約70％が女性となっている。「こういった施設では、なかなか『どうやって遊ぶの？』といった問い掛けが自然に出ませんので、スタッフはマイクパフォーマンスやワン・オン・ワンでどんどんアプローチして行くようにしています。また、今は教育段階ですので、それほど派手な動きはさせていませんが、更にレベルアップしてくれれば、かなり凝った演出やイベントも企画していきたいと考えています」（森田店長）

SCロケということで、気になる相乗効果については聞くまでもないが、これだけのロケだから、ここ目当てに来店する客も多いのでは？……という問いには。

「確かに今はあります、しかしこれはオープン景気という面が強いですよ。ですから私自身は、変に誤解をして大それた気持ちにならないよう心掛けています。やはり核になるのはあくまでもSCです。来店者数も半年後の客数がこの商圏の本当のパワーだと考えています」（森田店長）とあくまで客観的な視線で状況を凝視している。

今後の改善点については、「現在、客の流れが少し良くないので、近々、機種のレイアウトを大幅に変更する予定です」という点。これもあくまでも高いレベルでの話である。





所在地

「パームシティ和歌山店ナムコランド」
和歌山県和歌山市中野31-1
TEL.0734(56)2266

機種の数よりも独自の空間作りを

AMロケーションの大型化が進み、今回の「ナムコランド」と同様のベクトルを持った屋内遊園地タイプの施設の登場も、かなりの数を数えるようになってきた。最後にこの現状と方向性について森田店長にコメントを頂いた。

「売れ筋のビデオゲームも、最近ではゲームセンターに行かなくても、コンビニや書店等の店先でもできますし、コンシューマも普及しきったという状況です。ですから、ロケーションはハードばかりに目を取られていてはだめなんですね。こういった状況に打ち勝っていく為には、『居心地の良さ』といった居住性が大切になると思います。そういった意味では、遊園地的な楽しい雰囲気を持った店作りは今後も増えてくるのではないでしょうか」

遊園地的に楽しい非日常空間を作るためには、中途半端で薄っぺらなコンセプトよりも、同店の思想の核のように、ハードよりもソフト、機種の量より独自の空間演出を、という割り切りが重要となっているようだ。現在の時流に対するナムコ流の明確なスタイルを見せてくれたこの同ロケーション。半年後の分岐点に再び注目してみたい所だ。

同店の年商見込みは5億円。スタッフは社員5名、アルバイト37名で運営。営業時間は平日、午前10時～午後7時、日・祭日、～午後8時。（A・N）

連載 第6回

新・遊園地の文化史

遊園地の形成に契機となった博覧会

レジャービジネスアナリスト
信州短期大学講師／日本体育大学講師
中藤 保則

第一部　遊園地の誕生と発展
第二章　明治の殖産興業と博覧会

地図が語る都市の成立

街を歩いていて、地図を見つけた。遊園地に限らず、何らかの歴史を掘り起こそうとする場合、何よりも資料の蒐集が死命を制する重要な要素になってくる。図書館に通い、毎日奮闘していても、なかなか思うような資料に巡り合えないのが普通であるが、時には、ふとした偶然から入手できることもある。また、これは単に筆者の記憶力に問題があるのかも知れないが、自分がすでに持っていた本をめくっている時に、第一級のものを見つけることもある。

今回行き当たったのは、東京、江戸の古地図（古地図出版株式会社）である。各時代のものを書店の店頭に並べて販売していたのだ。何点か買い求めたが、それらを眺めているだけでも楽しい。そして、特に印象に残ったことは、江戸という巨大都市の整いぶりである。

安政6年（1859）の古地図を見ると、江戸はすでに都市としての体裁を確立していることが窺える。ところでこの年は、荒川下流を震源地とし、死者1万人余を出した安政の大地震の4年後である。火事で鍛えられた江戸は、早くも立ち直っていたかに思える。地図の下には近在名所、江戸名産、同賣薬名方、同名物、同名木などの欄があり、一種の観光案内ともなっていたようである。

明治45年（1912）の『實測改正最新東京全圖』になると、電車鉄道が走っており、ますます肥大化する東京の姿が窺える。この遊園地の文化史にやがて重要な位置を占めるはずの浅草公園や吉原も見える。地図上には東京名勝花暦が掲載されている。

そして、大正9年（1920）の『東京市全図』になると、電車は網の目のように東京を覆い始め、より猥雑になりまるで迷宮のように大都市が形成されているかに見える。その3年後に、関東は大震災に見舞われた。

遊園地の誕生から発達は都市の形成と共にある。そして、この3点の地図を見比べてみると、都市の発達に電車という文明が生み出した産物が強い影響を与えていることが感じられる。人間が発明した新たな移動手段が、都市のなかに歪みと軋轢を起こしつつ、広く受け入れられていった跡を止めているようにも思えてくるのだ。そして、これらの新交通手段が、近代都市の成立を一段と促したということもできるだろう。

空前の規模となった第5回内国勧業博覧会

さて、史上最大規模となり、遊園地の形

成のためにも重要な契機となった第5回内国勧業博覧会は、大阪市の東南、天王寺付近を会場に、明治36年（1903）開催された。東は阿倍野筋及び茶臼山に接し、西は恵比寿の新道に対し、南は関西鉄道の線路に臨み、北は逢坂下の道に界する地と当時の記述にある。

もとは今宮村と天王寺村にまたがる田園で、その後市区に編入され、町名は天王寺、茶臼山、天王寺玉水町、逢坂下の町、北霞町、南霞町、恵比寿4丁目とあった10万4876坪である。

前号で述べたように、京都を会場とした第4回内国勧業博覧会の成功に対する大阪人のライバル意識もあっただろうし、そしてそれ以上に、ゆくゆくは万国博覧会を開催しようという明治政府の意欲もあったと思える。当時の日本は、明治28年（1895）に日清戦争を終結し、国力が増強されて新たな世紀を迎えたばかりである。さらに富国強兵、殖産興業の気運に燃えていた時であった。

あのウィーン万国博覧会から、30年が経過していた。また、前号で述べたように、日本はその後の20年間に、軽工業の機械生産を確立したが、万国博への参加に加えて、その機会にヨーロッパ各地で西洋の新技術の習得に励んだ伝習生の習得した技術に負うところが大きかった。

大阪市は明治33年（1900）、開催地の決定の後、この広大な敷地を購入して、人家を撤去し、田畑には60cm以上の土を盛って敷地を整備した。

会期は3月1日より7月末まで、出品は10部59類、27万6000余点、受賞者の数6万3000人余、全部見るためには12里（約48km）歩かなければならないといわれた。これまで最大規模といわれた前回に比べても、会場面積で10倍強、出品点数で1・6倍、入場者は約4・7倍の530万人を数え、文字通り空前の規模となったのである。

当時の日本の人口は、平凡社百科便覧「統計・資料」によると、1905年に4662万人であるから、交通の便も加味して考えると、現在なら1500万人以上の集客力があったとみなすことができるだろう。5カ月の会期である。1回限りのイベントではあるが、現在、最大の集客力を誇る東京ディズニーランドをはるかに凌ぐ〝凄まじさ〟である。

多彩な出品と多彩な来場者

施設の主なものは、教育館（4013坪、3556名収容、1万2300余点の出品）、参考館（1708坪、諸外国からの出品があり、従来は古代の遺物などの展示に終始していたのに比べて大きな特色となった、いわば国際パビリオンである）、美術館、体育館、台湾館、学術人類館、動物園、水産館、林業館、農業館、工業館、奏楽堂、喫茶會、飲食店、他オーストリア館など外国の展示館も設けられた。水族館もあった。

台湾館は面積が1400坪あり、中庭に舞楽堂を設け、庭園も台湾式で衣装、風俗など、さながら台湾博物館の様相を呈した。水族館は堺市に置かれ、会期中94万人の入場者を得た人気施設となった。参考館への出品は、イギリス、ドイツ、フランス、ロシア、アメリカなど18カ国に及んだ。

全入場者530万人のうち、欧米人が1万2000人、清韓人5900人と当時の記録にあり、参考館への参加国に見られるように、規模が最大となったばかりではなく、国際色も豊かであったことが想像できる。

時は折しも日露戦争の前年にあたり、緊張が高まっていた頃であるが、その最中の6月12日にロシアの陸相クロパトキンが来日、世論を大いに刺激したが、政府は国賓として丁重にもてなしたという。クロパトキンは随員と共にこの博覧会を18日に巡覧している。彼の興味はおおむね戦時の携帯食に適当な食品類にあったらしく、質問もその点に集中した由である。

明治天皇も4月7日に行なわれた開会式に臨御され、神戸沖の観艦式の後、4月20日から5月3日の間に7日間にわたって博覧会会場を巡覧し、5月5日には堺水族館まで足をのばされている。

『風俗画報』260号は、第5回内国勧業博覧会の特集号であった。この雑誌は明治22年2月1日に創刊された石版着色刷りの頁をもつ、いわばグラビア雑誌の祖というべき存在である。明治中期からの風俗の研究者には貴重文献を提供してくれているものである。特集号では、会場入口から順次場内の各館を紹介し、効率の良い見物の仕方を解説している。なにぶん、全部見るのに12里歩かなければならない規模と出品物だったのである。たとえば、

「かくて場内第一の高塔たる大林芳五郎の広告塔の前を過ぎ――……――独逸のワヰンベルゲル商会出品の機械館を見るべし――……――オーストリー別館の西に在り、面積28坪、独逸の雑貨――……――」という具合に微に入り細にわたっている。〝アンノン誌〟の祖ともいうべきかもしれない。当時の人々がこの雑誌を片手に場内を歩く姿を想像すると、何やらほのぼのとした光景が思い浮かんでくる。

しかし、この博覧会を見物する人達は、結構大変な労力を必要としたはずである。特に当時の交通事情では、地方から来る人にとっては並々ならぬ決意と覚悟と費用と、そして体力を必要としたはずである。昭和45年に開催された日本初の万国博の時に、我々がそうであったように。

明治政府の悲願でもあったはずの万国博

の日本での開催は、結局、67年後の大阪万国博覧会まで、実現しなかったのである。

イルミネーションと水の演出新時代の息吹を感じさせた博覧会

ただ、会場を訪れた人の新鮮な驚きは、大阪万博を見た我々の比ではなかったと思われる。そしてその見事な舞台背景を提供したのがイルミネーションと水の演出であった。

この内国勧業博覧会の会場へのアクセスは、和風庭園を通ってゲートに近づくようになっていた。この庭園は偕楽園商業倶楽部の庭園の一部を大阪市が整備したものという。

そこを抜けると正門前の広場に出るが、花壇があり、巨大な噴水があった。当時の図を見ると、3～4頭の龍の彫像が施され、頂上にはさらに剣にまきついた龍が見える。高さ15間という巨大なドームを抱いた洋風建築の正門よりもさらに高く見えるスケッチが残されているので、実際のスケールとは異なるにしろよほど巨大なものだったように思える。

日本人にとって水は、稲が成育するための母なる土壌を覆うものであり、池、川、湖と多くの場合、人が親しみ依るべき存在であった。水が豊富な国土であり、水と人間とは対立するものでも、相対して鑑賞するものでもなく常に同じ側に立って親しむものだったのではないかと考えられる。もちろん美意識としての水である。水と緑に恵まれていた故の河川の反乱に悩まされ、治水の成功が為政者の存続を決定づける要因であったという歴史はあるにしても。

したがって、この博覧会で各所に設けられた噴水は、おそらくローマに発するヨーロッパ文明の影響を受けて製作されたものであろう。ドライな気候のヨーロッパにおいて噴水が与える効果は、偉大なものがあったと思える。そして、それが導入された明治の日本においては、新時代の新鮮な息吹を感じさせるモニュメントであり、壮大な演出であったに違いない。筆者は最近、水と日本人との関わり、特に世界的に見てもかなり独特な風呂、温泉との関わりについて興味を抱き、研究テーマのひとつとしているのだが、それはさておき、第1回内国勧業博覧会（明治10年）の際、来場者の人気を呼んだもののひとつにアメリカの風車があった。高さ約8mの風車の動力によって、水を汲み上げて見せたものという。水がダイナミックに美的に動く噴水は、さらに人々の感動を誘ったことであろう。

堺水族館にも上部に女神のような像をいただく噴水が設置されていた。そして、数ある噴水のうちでも美術館前の広場に設置されたものは、ひときわ見事なできばえだったはずである。この噴水は「揚柳観音座像噴水」と名づけられ、丈六（1丈6尺）の観世音が岩の上に半跏し、左手に柳の枝を持ち、右手には水瓶を携えて下を見ている。瓶の口からは一条の水が流れ落ちて、裸体の童子が捧げる水盤に注いでいる。水に戯れながら鵞鳥を追う童子があり、両尾の亀があり、鵞鳥も亀も共に水を吹いている。周囲には直径60尺の池があり、池の水は西に流れて心字池となる。その他にも数条の水が吹き上がっていた。

西洋で発達した噴水が見事に仏教を基盤とした日本文化に昇華された作品といえようか。東京美術学校（現・東京芸術大学）助教授の河辺正夫が考案し、同校教授高村光雲が主任となって、他の5人と共に製作に当たっている。高村光雲は著名な彫刻家であり、同じく彫刻家で詩人でもあった高村光太郎の父である。

この噴水があったことも加わって、美術館付近は、最も人気が高いゾーンであった。会期中は毎日5時で各館の入口を閉じ、正門も6時には閉ざされたが、日曜祭日は夜間電灯をつけて各館の外部を装飾し、観客は10時まで会場内にいることができた。その日になると、まだ陽が高いうちから美術館付近で待つ者もあり、時間をみはからって駆けつける者もあって、いよいよ陽が落ちて周囲が暗くなり、人の顔の見分けがつかない頃となると、「全館の電灯一時に点ぜられ、たちまち暗中に明星の宮殿のみを現出したる大美観には、恍惚として辞なからしむ」と風俗画報はその光景を描き出している。噴水の水に映るイルミネーションはさぞや美しく、観客の目をことさらに奪ったことであろう。



同画報には、「電灯装飾の図」が掲載されている。1枚の絵としても充分に楽しめるものであるが、この電灯装飾の図は、日本初の風景を描き出したものである。つまり、電灯装飾（イルミネーション）がこの博覧会で初めて使われたのである。

イルミネーションといい噴水といい、まさに新時代の息吹を感じさせるものであった。光には水がよく似合う。美術館付近がイルミネーション見物の特等席となったのも当然のことであった。

また、博覧会は遊園地と同質の装置形レジャー施設であることはすでに述べたが、この内国勧業博覧会でひとつのレベルに達した形式や建物、出展物などは、短期間の博覧会という枠を超えて遊園地という半恒久施設へと受け継がれていったということができる。しかし、それはさらに時代が下がってからのことである。

中藤　保則（なかふじ　やすのり）



レジャービジネスアナリスト

信州短期大学講師、日本体育大学講師。1943年北海道生まれ。東京芸術大学美術学部芸術学科卒業。美学・美術史専攻。

余暇（レジャー）の分野に興味を持ち、研究を重ねる。『月刊アミューズメント産業』編集長を経て、レジャービジネス関係のジャーナリストとして活躍。同時にリゾートや各種レジャー施設の開発コンサルタント、プランナーとして多くの新規、再開発プロジェクトに携わるほか、TKK健康科学研究所所長を務める。また関連紙誌等に記事、論文多数。また各種セミナー、研究会等での講演多数。

現在、信州短期大学にて「観光・リゾート事業論」「健康産業論」を、また日本体育大学にて「スポーツマネジメント論」の講義を行なっている。

▼　▼　▼

著書

『遊園地の文化史』『蘇る笑顔』『アクアリゾート開発計画資料集』他。

共著

『タラソテラピー施設計画事業化資料集』『躍進する盛岡グランドホテルの営業戦略ノウハウ』『余暇生活開発士テキスト』他。

『平凡社大百科辞典』の娯楽に関する項目を担当。

アメリカスポーツ医学会（ACSM）認定ヘルス／フィットネスインストラクター。日中太極拳交流協会認定太極拳指導員。

日本に初登場したウォーターシュート

風俗画報の特集号には、図版も豊富に乗っている。前述の電灯装飾の図もそうであるし、また、「荒陵山四天王寺より博覧会を望む図」も見事なできばえである。その図のなかには、場内で最も高い丘にあり、敷地面積64坪、高さ146尺、〝エレベートルを用いて昇降せしむ広告塔〟大林高塔が描かれ、〝遠くは河摂の海、近くは大阪全市一望の下にあつまる〟とある。

汽車が走り、遠く茶臼山には〝舟スベリ〟という語が読み取れる。これが日本初登場のウォーターシュートである。「第5回内国勧業博覧会真景」と題したチラシには、ウォーターシュートと英語の呼び名のままで書き込まれている。

ウォーターシュートは、かつて筆者の幼年時代などには、遊園地の花形機種のひとつであった。恐らく昭和20年代中頃に、ある遊園地で見たウォーターシュートの姿が朧気ながら記憶に残っている。

その花形機種もしだいに新型の遊戯機械におされ、また営業には専任の係員が必要なためもあって、西武園ゆうえんち（埼玉県所沢市）のものを最後に日本の遊園地には見られなくなっていたが、先頃、横浜・金沢八景島シーパラダイス（横浜市、1993年5月オープン）に登場して、非常に懐かしい思いがした。

日本初登場のウォーターシュートは、場内の工業館の東北部に陸橋を架け、茶臼山の斜面を利用して設置された。その前年、1902年イギリスのグラスゴーで開催された博覧会に登場したものを模したという。したがってこの遊戯機械に関しては、日本に導入されるまでにわずか1年しか要さなかったことになる。次いで明治40年（1907）東京市が主催した東京勧業博覧会がウォーターシュートを設置しているが、常設の本格的なものは昭和2年（1927）東京の豊島園を待たなければならなかった。

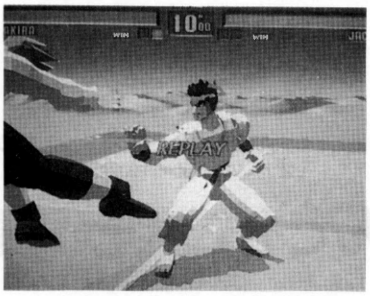
前述の博覧会を望む図のなかには舟スベリという語で示されているが、本文にはウォーターシュートとある。〝乗客を小艇にのせて4呎（フィート）の台上より、長さ314尺の斜面の軌道を走らせて池の中に墜せば、艇は乱飛沫の間に没して暫時その形を失う。須臾にして波静まるや艇は依然として水面にあり、艇中の客は衣袂を濡らすことなく〟とは風俗画報の名調子である。

しかし、4フィート（約1・21m）の台上ではいかにも低すぎる。茶臼山の斜面からの高さかとも考えてみたのだが、石井研堂は40尺としているから、風俗画報のほうは誤植だろうと思う。石井の本には長さについては触れていないが、両者をあわせて、約12mの台上から約95mの軌道を滑りおりるものであったと考えてよいと思われる。艇は8人乗りである。

台の最高部、すなわち乗艇場は展望台も兼ねていたようで、入場料は10銭、乗艇者はその他に1回10銭が必要であった。

スタートダッシュマシン速報

バーチャファイター



バーチャレーシング同様、ポリゴン基板の「MODEL1」を駆使した3次元格闘ゲーム。ダイナミック且つ滑らかな動作を驚くほどシンプルな操作で実現している。従来の基板よりもサイズが大きいため、「スーパーメガロ50」など専用筐体セットでのみ販売される。

今期一番の注目商品となった同機。セガ社直営ロケから徐々に導入され、12月中旬頃には各オペレーターのロケでも見られるようになった。とはいえ、まだまだタマ数は不足状態で「数カ月待ち」だとか…。

「ビデオゲームの中で唯一活躍していた格闘ゲームが、年末商戦を目前にして息切れを始めていたこともあり、タイミング的にも非常に有り難い。1プレイ200円だが、インカムも予想以上に良く350を切ることはない」（関東Lオペレーター）。

「導入したばかりなので動向についてははっきり言えないが、現在は◎。インカム的には休日で500を超える日も…。ただ、噂通りの人気があり、次世代格闘ゲームの風格だが、価格も既存製品とは一線を画している。今後登場する同様機種が、このラインで統一されてしまうと地方の一オペレーターにとってはキツイ…」（関西Aオペレーター）。

総じてビデオゲームの勢いが鈍っている中、救世主のように登場した同製品。高価ではあるが集客効果は高く、上手く客単価アップに繋げているロケもあるようだ。

セガ・エンタープライゼス製。

オペレーターNOW



OAO（大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会）
「会員なんでもご相談電話」

（担当　峯　久）

ＯＡＯ「会員なんでもご相談電話」、11月16日から12月15日の30日間の受付件数は、府下36件、他府県21件で合計46件となっている。

〔ＴＥＬ・06・762・3232
ＦＡＸ・06・762・6787〕

各都道府県団体の会員の方は◎会員番号、◎氏名、電話番号を、非会員の方は◎住所、◎店名、◎氏名、◎電話番号をお願いします。

梅原会長の辞意表明に大きな反響

「新年おめでとうございます。昨年も数多くのお電話を頂きましたが、充分なお役に立つことができず、恐縮しております。また、昨春の病い以来の数多くのお見舞いに感謝致しております。今年もよろしくお願い致します。

さて、最近は業界の各種の会合にも失礼しておりますが、11月に京都で開かれたＡＯＵ全国大会は非常な盛会であった由、喜んでおります。準備・実行に当たられた地元の皆さんは、さぞや大変だったろうと存じます。ご苦労様でした。

ところで、この全国大会で梅原会長が、次の改選（今春）に当たっては引退を、とのお話をされた件につき、たくさんのお電話を頂きました。皆さん、今辞めて頂いては困る、何とか留意を、というものでした。12月7日に開かれた第17回近畿地区協議会でも、『協議会の総意として極力留意を希望し、辞意の翻意を要請する』ことを決議されたとのことです。

梅原会長は、当ＯＡＯにとってかけがえのないリーダーであると共に、ＡＯＵ会長としての功績は言辞につくせぬものがあります。その人望は高く、それ故にまだまだ課題多き業界のリーダーとしてご労苦を賜わりたい、という思いは、お電話を頂いた皆さん同様、あるいはそれ以上であります。と同時に、ＯＡＯ設立の10年前に遡り、そのご苦労を知るものだけに、いつまでも頼っていては、という思いもあり、複雑な心境であります。目近の改選に向け、論を尽くして頂きたいものです。

その他、今月のお電話の中では、業界団体に自主規制があっても、非会員が野放しという状況を嘆く声が印象に残ります。同時に、入会の促進に行政面のバックアップが必要、という声もありました。会員であるメリットに行政上の支援を得ることは、今後の大きな課題ではないでしょうか。

自由競争社会ですが、大手企業のロケテストを営業活用したロケ運営に不満の声が寄せられています。

昨夏より秋にかけての某県Ａ氏のＦＡＸをめぐる経過につき、Ａ氏、Ｎ社への賞賛、逆にＢ社、Ｃ社に対する怒りの声が寄せられました。今年の皆様のご健康、ご繁栄を切に祈ります」

11/16〜12/15（30日間）計57件（含・他府県21件）

① 8号営業所の許可申請方法（他県）	1
② 〃 営業許可の基準は（他県）	1
③ 正月の時間延長何とかならぬか（他県）	2
④ 大手企業のロケテスト営業に不満（他2）	3
⑤ 無差別（許可店、対象外店）の開店に歯止めを	1
⑥ 10%違反営業ＦＡＸをめぐって	
(イ) ＦＡＸ氏の心意気を賞賛（他県1）	3
(ロ) 自社リース機撤退Ｎ社賞賛（他1）	3
(ハ) リースするＢ社Ｃ社への怒り（他3）	5
⑦ 最近の営業成績は？（他県2）	6
⑧ ヒット商品はないのか	2
⑨ ＯＡＯ正月の営業時間延長の申請をしているのか	3
⑩ 〃 年末の青少年補導は何日から実施か	2
⑪ 〃 新年互礼会は？	3
⑫ 〃 年末を控え、非会員の指導を出来ないか	2
⑬ 〃 非会員の入会を行政でバックアップできぬか	1
⑭ ＡＯＵ梅原会長の引退声明に関する件（他県3）	9
⑮ 〃 新年互礼会は？（他県2）	3
⑯ その他（病気見舞を含む）（他県3）	7


OBNES
親子2代のワンタンメンそだちぃ～♬
新発売
エースコックのワンタンメン
昔ながらのしょうゆ味
子供の頃の思い出が広がりますー。
子豚ちゃん
こぶた
©エースコック㈱企画ブラッツ
エースコックの子豚ちゃん OP価格¥30,000
ぬいぐるみ4種、クッション1種 100個アソート
2月上旬発売予定
ご予約はお早目にどうぞ。
Potatoes Time®
NEW!
愉快でかわいい
仲間たちがくりひろげる
心あたたまる物語。
ストーリー
ポテトズタイム
100個 OP価格¥30,000
©SEKIGUCHI CREATIVE HOUSE
TAC·企画 ブラッツ
Purin & Moppu
ぷりんともっぷ
小さなお茶会
原作：猫十字社
「花とゆめ」コミックス
大好評発売中
小さなお茶会
サイズ：16～18cm 5アイテム
100個 OP価格¥30,000
©猫十字社·白泉社·東映動画
企画ブラッツ
OBNES
株式会社オーブネス
フリーダイヤル 0120-311607
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1−2−2 浪芳ビル5階


OBNES
ふわふわ動物スリッパ
スリッパ組
はきごこち“ふわふわ”でぇ〜す♥
1月上旬発売
大きさ約30㎝フリーサイズ・5アイテム・100個(50足)
NEW
ごきちゃんスリッパ
ワンくんスリッパ
からすくんスリッパ
ワニくんスリッパ
わんちゃんスリッパ
かわいいぬいぐるみの欲張りアソートセット!
大好評発売中
OBS-4
100個アソート
OP価格¥19,800
人気感度は、いつでもハイボルテージです!!
大好評発売中
ヨーロピアンコレクション
4アイテム 100個
OP価格¥25,000
1
各種カプセル対応
ゴールデンアクセサリーセット
透明ケース付・100個 OP価格¥26,000
★写真は大きい方です。
2
ミニクーパー(大)
96個 OP価格¥24,000
ミニクーパー(小)サイズ 288個OP価格¥35,000もあります。
ボンネットをまわすとヘッドランプがつく!
3
カーライトキーホルダー
120個 OP価格¥36,000
4
各種カプセル対応
アクセサリーセット
透明ケース付・100個 OP価格¥18,000
ストII'(ダッシュ)登場!!
5
©CAPCOM 1990.1992 ALL RIGHTS RESERVED.
ストリートファイターII'(ダッシュ)バージョン
6アイテム・100個 OP価格¥30,000
6
発売元：日本コロムビア㈱
©1994 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS INC.
Licensed by NIPPON COLUMBIA CO.,LTD.
チキチキマシン猛レースあったかスリッパ
100個 OP価格¥30,000
●価格表示のない製品は、オペレーター価格@¥300程度以下です。
OBNES
株式会社オーブネス
フリーダイヤル 0120-311607
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1−2−2 浪芳ビル5階



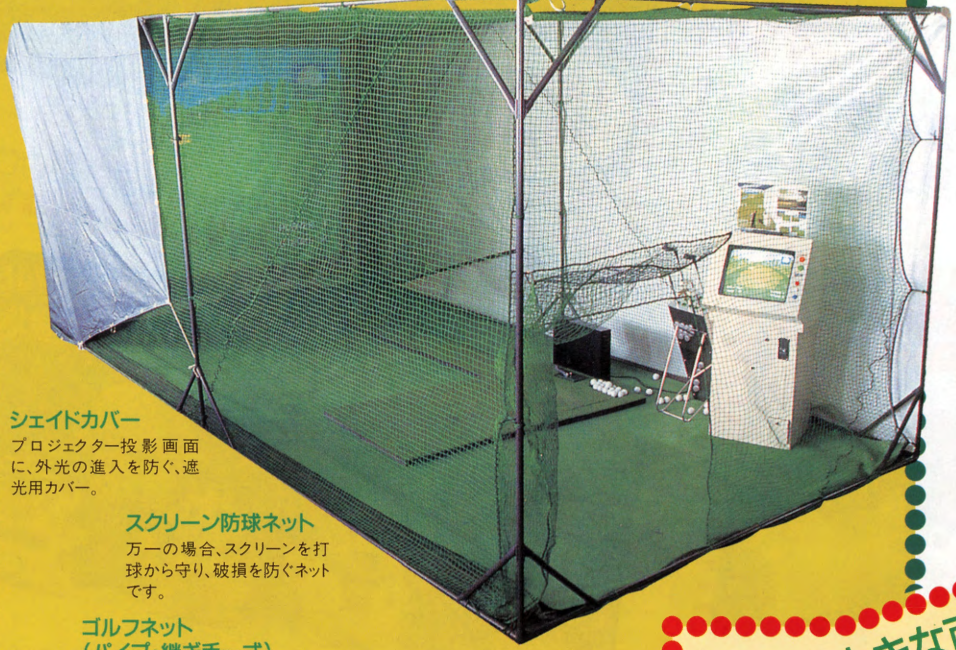
OBNES
A dream makes evolution!
OBNES
オリジナル・デザイン&ハイ・クオリティ
細部までこだわった高品質の個性豊かな
商品を盛りだくさんご用意致しました。
NEW!
★UFOキャッチャー用
ぽかぽか
あったか〜い♥
1月発売予定
予約受付中
ファッション てぶくろ
透明ケース入り・100枚
OP価格￥30,000
GO! GO! TAMASABURO
ごーごーたまさぶろー
大好評発売中
©まさのこうじ・東映動画・企画 ブラッツ
SOCCER バージョン
ごー!ごー!たまさぶろー
18cm 5アイテム 100個
OP価格￥30,000
ハドソンの大人気シリーズ「桃太郎」!!
初の本格景品ぬいぐるみとなって登場
大好評発売中
©1992 HUDSON SOFT ©1992 SUMMER PROJECT
桃太郎シリーズ第1弾
20cm 7アイテム 100個
OP価格 ￥29,500
1
サイレンが鳴ります!
ウーウーレスキュー
96個 OP価格￥24,000
2
ローラーファミリー
72個 販売価格未定です。
3
サッカー首振りキーホルダー
120個 OP価格￥25,000
4
ファッション ウォッチ
100個 OP価格￥25,000
5
アソートダイバーウォッチ
100個 OP価格￥15,800
6
ファッションチョーカー
100個 OP価格￥25,000
●価格表示のない製品は、オペレーター価格@￥300程度以下です。
OBNES
株式会社オーブネス
フリーダイヤル 0120-311607
TEL 06(641)6001 FAX 06(645)0888
〒556 大阪市浪速区元町1−2−2 浪芳ビル5階

最新ゴルフシミュレーター登場

ラウンドマスター

スクリーン
（150インチ用）
高輝度反射式、特殊素材でできた丈夫なスクリーンです。

（K1000）



シェイドカバー
プロジェクター投影画面に、外光の進入を防ぐ、遮光用カバー。

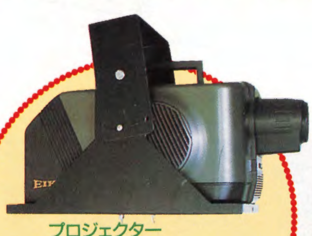
スクリーン防球ネット
万一の場合、スクリーンを打球から守り、破損を防ぐネットです。

ゴルフネット
（パイプ・継ぎ手一式）
打ったボールの飛散を防ぎ、安全におもいっきりプレーを、楽しめます。
骨組み部分は完全ハメ込み式で、組立は簡単です。

プリペイドカード
100円or500円硬貨
どちらでもOK

※シミュレーションGOLF・ラウンドマスターをシステムでお楽しみいただくために、オプション品を用意しました。

イベント等の
レンタルもOK!!



プロジェクター
（液晶ビジョン）
ラウンドマスターと併用すると、コースでプレーしているような気分になる、最大300インチの大パノラマ画面です。



折りたたみ式
エアーネット
空気を入れるだけの、簡易式ゴルフネットです。

大きな可能性を実現
多目的ゴルフシミュレーター

低価格、省スペース、無人化を実現出来、娯楽施設や多目的集客の待ち時間にも応用、各種イベント、厚生施設等にも対応出来ます。



（K2000）

**インドアで臨場感あふれる
プレイを体験。
ラウンドプレイは、1名から4名までプレイできます。
日本国内はもとより、海外有名コースを居ながらにして体験できる画期的なシステムです。**

株式会社 大澤製作所
営業本部 東京都練馬区貫井2－16－13
〒176 Tel. 03（3990）1211㈹ Fax. 03（3970）5862

Axis

洗練美が輝くニューマシン!
ロケテストでの実績抜群!

MSヴィーナス



大好評MSヴィーナスの
バリエーション機登場!

MSパトラ



人気のMSヴィーナスの
ニューバリエーション

MSパトラジョーカー



MSシリーズ

OP価格
¥432,000

仕様
●幅600/奥行450/高さ1,540(mm)/重量80kg ●▽91・37710



●3色ダイアのゴージャスな輝き!
●明るく見やすいオッズ表示
●最高500倍の大興奮!
●わかりやすいシンプルなルール



DIAMOND BRAVO

ダイヤモンドブラボー



FDEK製

仕様
●幅1680/奥行1885/高さ2070(mm)/重量450kg
/消費電力1kW(MAX1.5kW)/使用電源100V50Hz/60Hz

Axis | 株式会社 アクシス

〒144 東京都大田区蒲田5-36-5 第10坂入ビル3F
TEL 03-5710-6091(代) FAX 03-5710-6090





笑うせぇるすまん



タイニートゥーン アドベンチャーのタオルハンガー



スモーキー&カンパニー



グレムリンポシェット

※写真はサンプルのため、カラーに変更があります。
Aタイプ(頭ファスナー)…ピンクギズモ、パープルギズモ
Bタイプ(背ファスナー)…イエローギズモ、グリーンギズモ
ブルーギズモ

価格表示のない製品はOP価格@¥300程度以下です。

総販売元 Axis 株式会社アクシス
〒144 東京都大田区蒲田5-36-5 第10坂入ビル3F
TEL 03-5710-6091(代) FAX 03-5710-6090

販売代理店
株式会社ケイアンドユウ
〒577 大阪府東大阪市高井田本通5丁目2番
TEL.06-783-6362 FAX.06-783-6347

データイースト株式会社
事業本部 〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
ダイヤルイン 03-5370-0708,03-5370-0700(代) FAX.03-3335-3741

データイースト(株)大阪営業所
〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 兼吉ビル
TEL.06-448-8601(代) FAX.06-448-8607

有限会社アミューズメントリンク
〒169 東京都新宿区北新宿3-2-16 ジャンボール北新宿1010
TEL.03-3366-7331(代) FAX.03-3366-7330

謹賀新年

旧年中は格別のお引立てを賜わり、
誠に有難うございました。
本年は、益々商品選択の
むつかしい年を迎え、より
充実した商品をお届けでき
ますよう努力をつづけて
まいります。
この度下記の通り事務所
移転の運びとなりました。
弊社では、これを機会に
社員一同より一層の努力を
続けてまいります。
何卒倍旧の御愛顧を



サッカークッション モノトーン3点(白白、白黒、黒黒) 100個入 OP価格¥30,000



ワニミニティッシュ 100個入 OP価格¥25,000



プロミスブレス 100個入 OP価格¥20,000



サッカーホーンキーホルダー 2色 100個入 OP価格¥18,000



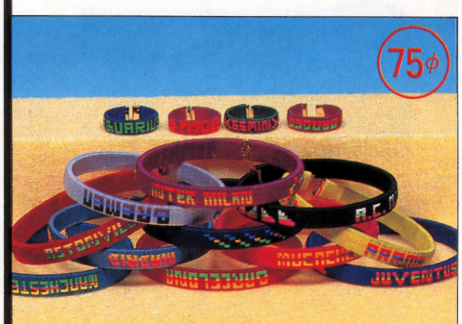
4連サッカーホーン 72個入 OP価格¥21,600



マスコット人形 100個入(2アイテム) 10色 OP価格¥20,000



PVCバック 5種120個入(@250) OP価格¥30,000



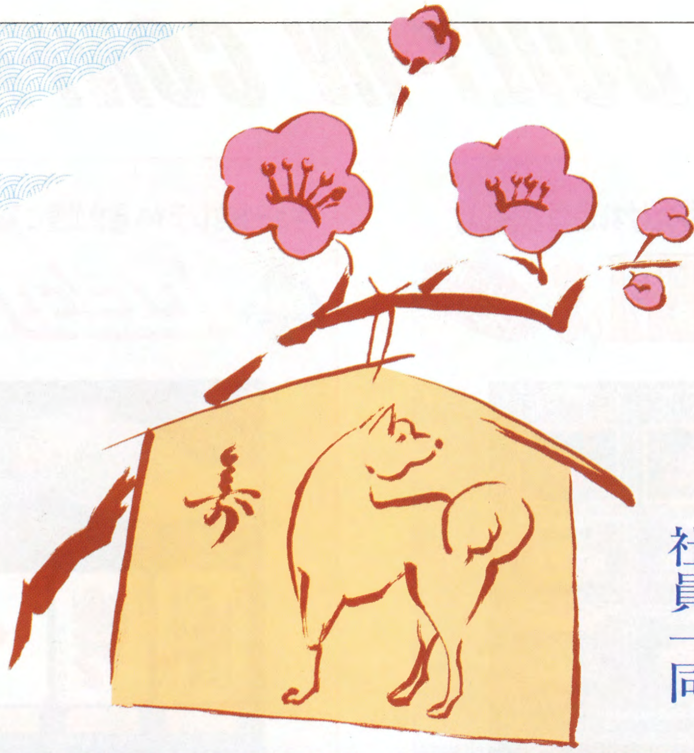
プロミスブレス&リング 100個入 OP価格¥25,000

賜りますようお願い申し上げます。

平成六年一月吉日

O.S.Co., LTD（オーエスシー）

社員一同





ぐらぐらゲーム 100個入 OP価格¥28,000



リュックBAG （レッド、ブルー、ブラック、ピンク、グリーン） 100個入 OP価格¥30,000



スカーフ、パンストセット 100個入 OP価格¥30,000



ミックスレーシングカー 96個入 OP価格¥25,000

O.S.Co., LTD（オーエスシー） オー・エス・シー
新住所 〒533 大阪市東淀川区瑞光5丁目8-20 オリーブハイツ1F
TEL06(325)2881～2 FAX06(325)2883

WING'S BUILT-IN CONFIDENCE.

HOLDできるスロット!シンプルだけれど奥が深い。

W15 LUCKY BELLS

9リール HOLD



FEATURES: CROSS BELL FEVER
LOVE CHANCE DOUBLE UP
BINGO DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP

キュートなレディへ 勝負の度に熱視線!アイキャッチング100%。

RE·NEW·AL Lucky GIRL

STRIP POKER



FEATURES: FLUSH FEVER
SAVE UP BONUS+FREE PLAY
LOVE CHANCE DOUBLE UP
BINGO DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP

BEST SELLER

当たる楽しみが倍増!ダブルリールがゲームをエキサイティングに

ROYAL BINGO



FEATURES: ROYAL STAGE FREE PLAY
LOVE CHANCE DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP
SPECIAL POKER ODDS

わかりやすさが身上です!多彩なフィーチャーが幸運の星を呼び込みます。

NEW LUCKY STAR W11



FEATURES: POOL POINTS BONUS
BELL FEVER
CENTER FREE PLAY
LOVE CHANCE DOUBLE UP
BINGO DOUBLE UP
POKER DOUBLE UP

FOR AMUSEMENT ONLY

9015マザーボード WING

Development
WING CO.,LTD.
Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331-7311 Fax.: (03) 3331-7800

Manufacturer
EAGLE CO.,LTD
Tokyo, Japan.
Tel.: (03) 3331-7611 Fax.: (03) 3331-7600

遵法営業を厳守し ご使用ください

BETタイプ 麻雀 かぐや姫 (其の弐)

- 配牌交換ができます。
- 満貫以上の役で通算5回和がると、ハズレ無しのボーナス・スロットができます。
- 和かる度にボーナス得点が1点ずつ預金され、倍満以上の役で和かるとボーナス得点がクレジットに加算されます。





- W-BETが付いています。
- BETを押す毎にODDSが2倍の表示をされる役が、ランダムに最高4ヵ所に現れます。(ビンゴ・オッズ)
- ギャルはディップスイッチのON/OFFにより、登場させる事もカットする事もできます。

総発売元 ㈲三木商事

宝 島

- ROULETTE BONUS
- TURBO FEVER
- CASH CHANCE
- DOUBLE UP BINGO
- EXCITING SOUND EFFECTS







総発売元 ㈲三木商事

Lucky88 PART2

- ボーナスゲーム(フリーゲーム)がつき更に面白くなりました。
- BETボタンでオールストップ、スタートボタンでリズミカルストップが出来ます。



SLOT GAME 最大のヒット作!



- 従来のラッキー88の筐体にワンタッチで取り付けが可能です。

総発売元 ㈲三木商事

CRAZY JUPITER

クレイジー・ジュピター

メダルコーナーでインカムバツグン!



エキサイティングなフィーチャーを満載!!

総発売元 ㈲三木商事

好評発売中 超小型高性能電源

従来品シルバー

放熱板付
+5V15A

¥4000

SIZE：D151×W38×H100mm



総発売元 ㈲三木商事

新発売 超小型高性能電源

新商品ブラック

−12V1A付
+5V15A

¥4000



総発売元 ㈲三木商事

「ロイヤル麻雀」の著作権及び製造販売権は当社の保有する所です。当社より許諾を受けていない商品を製造・販売することは著作権を侵害するものであります。尚、違法行為に関しては刑事事件として断固たる法的措置をとっていく所存です。「ロイヤル麻雀」基板を製造・販売している方は当社に連絡し、許諾を受けてから行なって下さい。

※㈲クラール電子社製の基板は当社より許諾を受けて製造販売しております。

AMUSEMENT MACHINE MK MIKI SHOJI CO., LTD.
有限会社 三木商事
東京都大田区大森北4−15−14
ダイヤハイツ大森1F 103
電話 03(3768)0919㈹
FAX 03(3766)6789
振込先
港信用金庫
大森支店
(普)071978
㈲三木商事



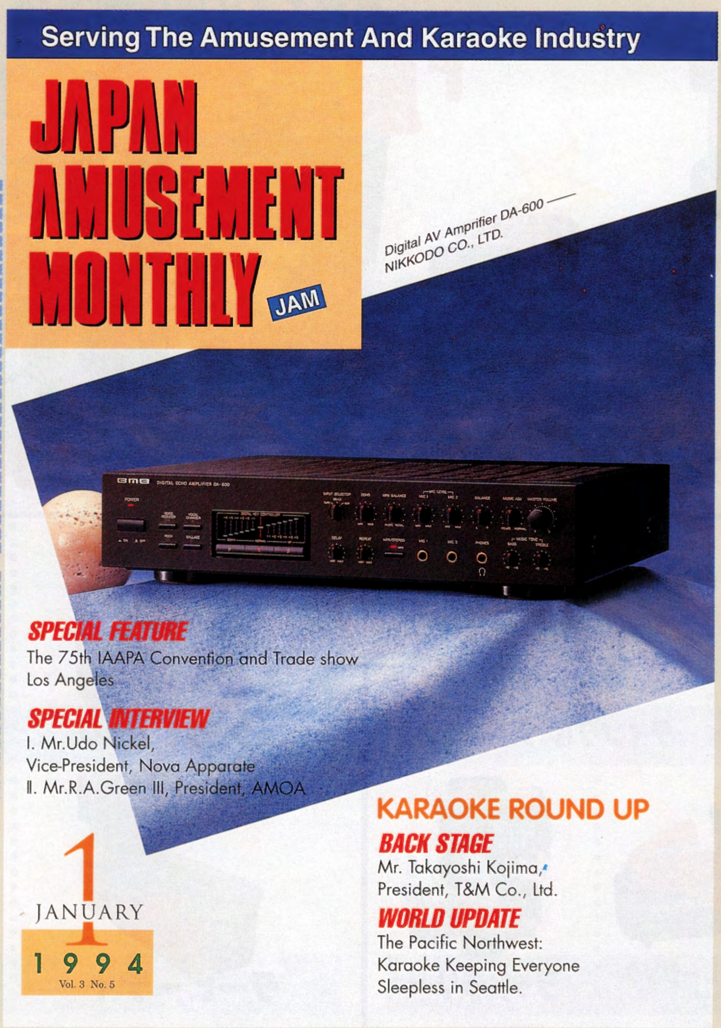
FOR YOU
94' あけまして おめでとう ございます
NEW ©サウスイースト クレーン
プットン
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(20～21cm)
NEW ©サンワード 注)マクラはポッププリント柄になります。 クレーン
パート8
おやすみボブ
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(20～22cm)
NEW 予約中 車の芳香剤にもOK! クレーン
Fun Pet Soap
ファンシーソープギフト
100個入 OP価格¥30,000 4～6アイテム
AMP ©サウスイースト クレーン
大ヒット!!これしかない!
とんでるずぅ～(吸盤付)
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(21～22cm)
※LLとんでるずぅ～も販売中(24～26cm)
フォーユーおいしい所どり クレーン
FOR YOUあれもこれも1月のほしいセット 100個入 OP価格¥29,000
AMP ©サンワード 発売中 クレーン
カズもカッたよ!
パート6
ボブサッカースポーツバージョン
100個入 OP価格¥30,000 5アイテム(23～24cm)
プラスチック製。ヌイグルミではありません。
©サンワード クレーン
パート5
ボブ小物IN
96個入 OP価格¥28,800 3アイテム(18cm)
バカウケ!業界初 UFOクレーン
スイートランド スイートファクトリー
SCの景品を変える!!
おもしろケシゴムセット 定番
100個入 OP価格¥22,000
クレーン
4WDジープ
72個入 OP価格¥21,600 3色(H8cm×17cm)
日本音楽著作権協会(録) P1993 MFD. BY TOKUMA JAPAN COMMUNICATIONS CO.,LTD. TOKYO JAPAN.
NEW 流行を先取りしました。 ※ピアスではありません。 カプセルスコープ
お立台センスイヤリング
50組100個入5色 OP価格¥27,000
NEW ©ランコNAKLAR カプセルスコープ
当社独占販売
ラテックスキーホルダー
100個入 OP価格¥30,000 9アイテム
AMP 3本爪クレーン用 80φ 11.5cm クレーン
新製品
オリジナルCD第2弾
卵型カプセル入りCD
100個入(ポップシール付) OP価格¥30,000
カプセルスコープ
ケシケシキッズ 定番
20アイテム 500個入 OP価格¥17,500
超人気 折りたたみOK! これを持つとホ～ラおどっちゃう! カプセルスコープ
お立台センスキーホルダー
100個入(5色) OP価格¥25,000
本皮製・1/7ミニチュア カプセルスコープ
オラオラ道あけたらんかい!
ヤンキーやんけキーホルダー
100個入(10アイテム・2色) OP価格¥29,000
AMP ジャンボヘキサOK! クレーン
オリジナルCD第1弾(ディズニー・トトロ他入)
クリスタルファンタジー
100個入(ポップシール付) OP価格¥30,000
ハンドメイド カプセルスコープ
テリアキーホルダー
100個入5色 OP価格¥24,000
※上記商品は(予約中・販売予定のもの)試作の為、予告なしに変更する場合がございます。 ※一部離島を除き送料は元払いです。
ご注文はフリーダイヤル又はFAXで 0120-377723
★各テーマパークオリジナルヌイグルミ受けたまわります!!
★フリーダイヤルにてカタログ御請求下さい。
超トクする㊙カタログ 発送中!! クーポン券付
企画製造販売元 キャラクター & オリジナルファンシーの総合商社
FOR YOU 有限会社 フォーユー
〒552 大阪市港区市岡元町2-6-15 コータスKN2F-B
TEL 06(584)7700代 FAX 06(584)7800

アミューズメントとカラオケの海外専門情報誌

JAM

〈ジャパン　アミューズメント　マンスリー〉

1月号('93年12月20日発行)Vol.3 No5



CONTENTS

株式会社コインジャーナル

豊富な種類。
ニッコウ電子の

「ユーズドマシン」

NIKKO·DENSHI

ユーズドマシン
★新展示場オープン

注目のマシンが仲間入り！
ぜひ、足をお運び下さい

HURRY UP!!

実際に「目で見て選べる！」と
大変ご好評頂いております。



幕張メッセすぐ！
営業マンが即ご案内します。



「展示即売会」開催!!



詳しくはお電話で！☎03-3655-5777まで

大型マシン



NEW UFOキャッチャー
ティンクル ティンクル
スーパーチェイス クリミナルターミネーション
バーチャレーシング DX
ラッドラリー
F-1 エキゾーストノート
S.C.I
F-1 グランプリスターII

メダルゲーム



ブラックジャック
ダービー SX-1
ダービーディ
ニューペニーホールズ2
スーパー8ウェイズ HR-WD
ポーカー HR-IM
メカスロ WD

GUNゲーム



ターミネーターII
スペースガン
ビーストバスターズ

フリッパー



スターウォーズ
ストリートファイターII
ロッキー&ブルウィンクル

TOTAL SUPPLY-NIKKO DENSHI

NEWマシン&ゲーム

各社新型機が続々登場！スピード納品とアフターフォローで信頼ある当社へ!!



おもしろさ倍増の
2P対戦タイプ登場!!

大人気旗あげゲーム

V S.スーパーキャプテン フラッグ

㈱ジャレコ

新素材キャビネット
誕生!!

新PONY CABINETシリーズ



PONY-MarkⅣ

㈱ジャレコ



えんま大王

©TOAPLAN Co.,LTD1993
㈱タイトー



ラッキーカーニバル

㈱タイトー

心理テスト
&
性格調査



それいけ!!ココロジー2

©SEGA 1993 ©IVS 協力：ディ・メーレ
㈱セガ・エンタープライゼス

2人用コミカル
シューティング



フラワーバスターズ

データイースト㈱



バーチャファイター

㈱セガ・エンタープライゼス



ファイヤーバレル

アイレム㈱



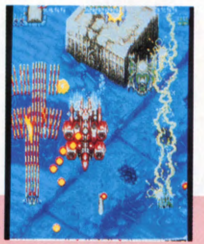
ソニックウイングス2

ビデオシステム㈱



龍虎の拳2

㈱エス・エヌ・ケイ



バツグン

㈱東亜プラン

★★★★★ニッコウ電子・オリジナルプライズインフォメーション★★★★★



●色々な景品のアソートです

ニッコウカプセル

Aセット：OP価格¥18,000
Bセット：OP価格¥27,000 各150個カプセルイン



ピアスセット

100個入 OP価格¥12,000



●写真はAセットです

おやこどんぶりA・Bセット

大特価100個入OP価格¥24,000



サッカーホーンキーホルダー

100個入 OP価格¥15,000



ブローチセット

100個入 OP価格¥15,000



ミニサイフセット

100個入 OP価格¥12,000

NIKKO・DENSHI 株式会社ニッコウ電子

〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777ダイヤルイン FAX 03-5607-6000

振込先
東海銀行 新小岩支店
(普)364082

オリジナル商品コーナー



SUPER PACHISURO　オッズ可変型 メダルパチスロ

スペシャルキャッツ

手に汗にぎる、オッズ3倍アップ機能！

※4ベット以上でオッズが上がります。



SPECIAL CATS

▶スペシャルキャッツの特長

- ★9ベットまでかけられます（9ベットの場合ビッグボーナス約1200枚、スモールボーナス270枚の当りです）
- ★5セント、25セント、25mm、26mm、27mm他　各サイズ全て調整可
- ★磁性メダルキャンセル可
- ★ベットホールド機能
- ★配当率DIP SW 8段階（65%～95%）
- ★メダルコーナー向け各種機能装備

- ●定価：¥382,000
- ●サイズ：W600×H1,585×D400（mm）
- ●重量：60kg
- ●消費電力：100W、外部電源装置使用

外観、仕様は予告なく変更される場合がありますので予めご了承下さい。（発送当社元払い）

製造元：㈲清水企画



MINI CATS

★小さなボディに大きな機能★

ミニキャッツ

ただいま人気上昇中！

▶ミニキャッツの特長

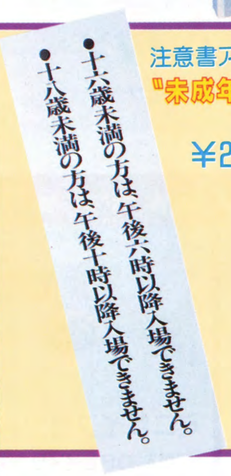
- ★多彩なメダル払出し選択
  - ●ボーナスによる記念メダル払出し
  - ●点数によるメダル又は記念メダル払出し（DIP SW調整）
  - ●通常のメダルマシンとして
- ★取付台をはずすと高さ110cmの超小型ボディ
- ★配当率調整60%～100%調整（8ランク）
- ★オートベット機能
- ★各種オプションがあります。

- ●定価：¥398,000
- ●サイズ：W510×H1,400×D330（mm）
- ●重量：45kg



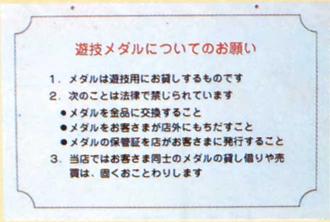
製造元：㈲清水企画

外観、仕様は予告なく変更される場合がありますので予めご了承下さい。（発送当社元払い）

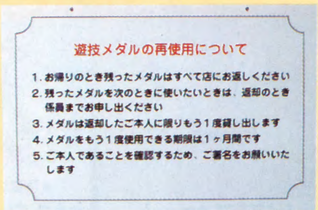


注意書アクリル板
"未成年時間外"
¥2,800

風営法規格サイズ
「注意書き」アクリル板も当社にお任せ下さい!!



注意書アクリル板
"遊技メダル説明"
¥3,900



注意書アクリル板
"遊技メダル再使用"
¥3,900

●掲載の商品は発送当社元払いにてお承り致します●

NIKKO・DENSHI　株式会社ニッコウ電子
〒132 東京都江戸川区松島2-34-9
TEL 03-3655-5777ダイヤルイン　FAX 03-5607-6000
振込先 東海銀行 新小岩支店（普）364082

風を冷たく感じたら、あったか手袋をどうぞ!




旧年中は格別のお引立てを賜り
厚く御礼申し上げます
本年も相変わらず倍旧のご愛顧の程
お願い申し上げます

平成六年　元旦

アニマルグラブS

5アイテム、100個、20〜25㎝

OP価格¥29,000

パックン・シリーズCセット



3アイテム(大・小)96個

※OP価格 @¥300程度以下です。

パックン・シリーズBセット



3アイテム(大・小)96個

※OP価格 @¥300程度以下です。

パックン・シリーズAセット



3アイテム(大・小)96個

※OP価格各 @¥300程度以下です。

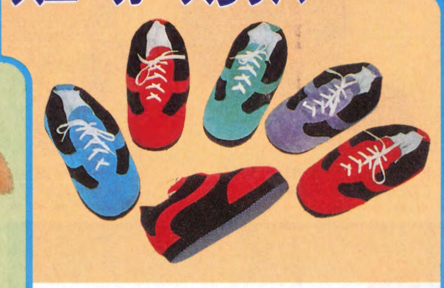
アニマル帽子



10アイテム、100個入

OP価格 ¥30,000

スニーカースリッパ



4アイテム、100個(50足)

OP価格¥29,000

アニマルスリッパ





7アイテム、100個(50足)

OP価格¥29,000

株式会社 AMUSEMENT TOTAL PLANNER エーテック

〒562 大阪府箕面市西小路3丁目11番28号

TEL0727-22-0604 FAX0727-22-0609



品番No.82 水晶玉占い OP価格22,000円(100個入)



品番No.31 サッカーボールキーホルダー OP価格22,000円(100個入)
〈ぬいぐるみ素材〉



品番No.30 サッカーボール㊅ OP価格30,000円(100個入)
〈ぬいぐるみ素材〉

星占い おみくじ入り

原宿パワー石

只今絶人気



品番No.80 原宿パワー(運占い◉おみくじ入り) OP価格22,000円(100個入)
(元気の出る◎勇気の出る◎恋人に出会う◎受験合格◎金運◎開運◎交通安全◎お願い叶う◎それぞれの説明書付・占いおみくじ付)

パワーストーン!パワーグッズ!



品番No.10 75¢カプセル イン Aセット
OP価格 23,000円(150個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.34 おすもうさん
OP価格 19,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.72 コロンの涙
OP価格 22,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.32 サッカーグッズ
OP価格 22,000円(100個入)



品番No.11 75¢カプセル イン Bセット
OP価格 33,000円(150個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.23 原宿セット
OP価格 22,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.79 チョーカー
OP価格 22,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.46 金チャラセット
OP価格 22,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.50 お守りセット
OP価格 19,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.35 シッポ毛玉
OP価格 25,000円(100個入)



ツインスイート 75¢使用可 品番No.36 ジーンズマッチ
OP価格 28,000円(100個入)



スコープラッキー 100¢使用可 品番No.59 香水コロン(動く・まわる)
OP価格 24,000円(100個入)



品番No.45 純金セット(金運のお守り) OP価格22,000円(100個入)



星砂・純金・マリモ・オーロラ・コロンの涙・香りポプリ

品番No.71 幸運ボトルセット OP価格22,000円(100個入)

ご注文はTEL・FAXにて(送料元払いサービス)

☆ディストリビュータ貴社取引先に注文されても入荷します。

〒150 東京都渋谷区渋谷1-10-7グローリア宮益坂Ⅲ12F

TEL.03-3400-2601

FAX 0471-67-7347(FAXは千葉物流にて受入です)

振込先:富士銀行 原宿支店(普通)1397538 ㈱コモコ

COMOCO 株式会社 コモコ





開運キーホルダー　200個入ＯＰ価格¥14,500



エスニックアクセサリーセット　100個入ＯＰ価格¥15,500



パワーストーンキーホルダー　100個入ＯＰ価格¥13,000

魅力のアイテムがずらり勢揃い

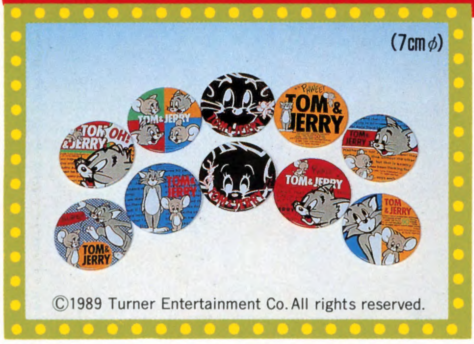
- 当社商品は、「送料元払い」です。（一部離島を除く）
- 各種ぬいぐるみ、景品、カプセル等、取り扱っております。

詳しくは「カタログ」をご請求下さい。

- 掲載商品は試作品の為予告なく変更される場合があります。



カラフルモンスター　72個入　@¥300程度以下



トム&ジェリーバッジセット　200個入ＯＰ価格¥12,000



サッカー人形ホルダー　100個入ＯＰ価格¥13,000



サッカーキャラクターホルダー　120個入ＯＰ価格¥18,000



ベアーハンガー　100個入ＯＰ価格¥27,000



パズルバンク　144個入ＯＰ価格¥36,000



恐竜キーホルダー&チョーカー　100個入ＯＰ価格¥25,000



サッカーグッズセット　100個入※ＯＰ価格@¥300程度以下



カラフルミニチアホーン　100個入ＯＰ価格¥12,000



プロミスリング　100個入ＯＰ価格¥6,000

●製造・発売元

BP ㈱ブリッジ企画

〒571 大阪府門真市岸和田804－1

TEL0720-81-7177㈹ FAX0720-81-7180

T&M カラオケ不満 解消広告

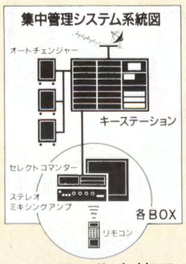
カラオケBOX編



集中管理システムに、大満足のパートタイム・シンガーくん。

集中管理システムならダイジョーブ。

ディスクが消える、スペース増える。しかもレパートリー6000曲以上。



歌いたい曲がきっとある。なんとレパートリー6000曲以上。歌うために来るカラオケBOXに、歌いたい曲がないなんて!そんなお客様の声にT&Mは応えます。なんと普通のカラオケBOXの約2倍のレパートリーを誇る集中管理システム。現在は6000曲以上のレパートリーを備えています。しかも新曲もすばやく収録。レパートリーはさらに増えてゆきます。希望の曲はリモコン一発。カンタン操作も自慢です。リモコンで一発選曲OK。ディスクを捜す必要がなく、席を立つ必要さえなくしました。操作のトラブルや不満をなくし、お店の評判もアップすること間違いなしです。また、柔軟なシステム設計も魅力。ソフトのグループ分け、オートチェンジャーの設置台数などにより、BOX数やロケーションに応じたシステムに仕上ります。システムは待機時間が不要なフル稼動型。演奏回数を考えたソフト配置を組めば、各BOXが同時にリクエストしても余裕で対応します。





株式会社 ティアンドエム
〒106 東京都港区六本木1丁目5-10 TEL(03)3582-9671(代) FAX(03)3582-9673
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8-10 TEL(06) 356-0467(代) FAX(06) 356-1257

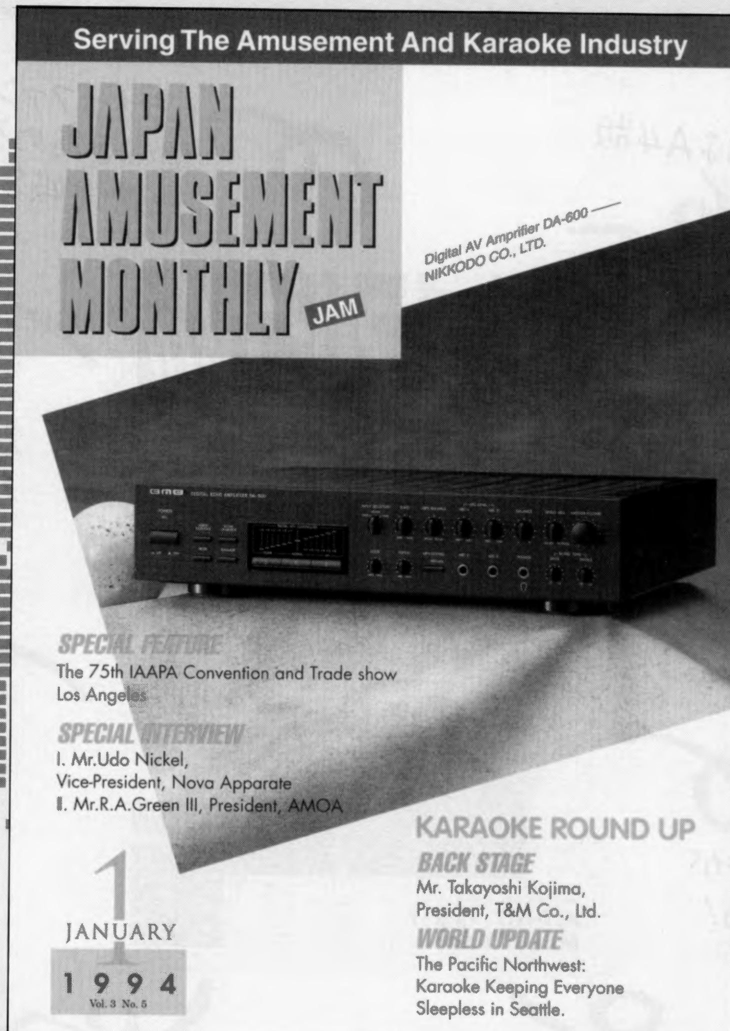

〝わくわく〟が続々。創造発信基地・ローラートロンから……
究極の連鎖爆発パズルゲームここに現わる!!
九龍
NINE DRAGONS
©1994 NAKANIHON WREATH CO.,LTD.
2P対戦プレイ可能
君はどこまで九龍MAGIC(クーロンマジック)を体感できるか？
※本製品は開発途中につき、内容が変更される場合がございます。
中日本リース㈱
アミューズメント対応スコアタイプ麻雀ゲーム
Mahjong The Mysterious World.
©1993 DYNAX INC.
麻雀
世界の神秘
The Mysterious World
麻雀新時代到来!!
SPEC.
クレジット・タイマー制、麻雀ハーネス、JAMMAハーネス対応、
Credit-Timer Type,Hopper Pay-Out Type,Joy Stick OK
ダイナックス㈱/中日本リース㈱
THE FIRST FUNKY FIGHTER
ザ・ファースト・ファンキー・ファイター
痛快！爽快!!
襲いかかるサメやワニを撃ち倒し、
急げランディ！
愛しのクリスを助けるために!!
2P筐体 W1,310×D1,021×H1,720(㎜)
※1P筐体もご用意しております。
敵をたたいて倒せ！
反射神経が勝負の分かれ目。
©TAITO CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED LICENSED BY NAKANIHON WREATH CO., LTD. AND EAST TECHNOLOGY CO., LTD.
たたけば爽快！
新感覚ゲームで、
ロケーションを、エキサイティングに。
インカムも倍増!!
ワイワイ アニマルランド
たたいて、たたいて
アニマルランドの
平和を守れ!!
2人プレイもOK
※筐体仕様、内容に関しては予告なく変更する場合があります。
良品 迅速
話題の商品を、即お手元へ!!
重点取扱商品
㈱エス・エヌ・ケイ
龍虎の拳2
©SNK 1994
THE 100MEGA SHOCK!
本物の格闘ゲームに会える日は近い
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」
ビデオシステム㈱
SONIC WINGS 2
真のシューティングゲーム今再び！
ソニックウイングス2、堂々登場！
■全メーカー商品のパーツから製品まで、全て取扱っております。
人気景品随時入荷
クレヨンしんちゃん パートIII
しんちゃんバッグ パートII
各100個入り ¥30,000
©臼井儀人/双葉社・シンエイ・テレビ朝日
㈱タイトー
組込出荷万全
アイレム㈱
マドンナ
カプコン
スーパーストリートファイターII
©CAPCOM 1991,1993, ALL RIGHTS RESERVED.
㈱タイトー
イーグレット29
㈲セイブ開発
雷電II
目玉商品取揃え
㈱トーワジャパン
クレヨンしんちゃんの
ドリームBOX
©臼井儀人/双葉社・シンエイ
テレビ朝日 ㈱タイトー
大人気〝しんちゃん〟が、
占い機になって登場！
アイレム㈱
ヒルクライマー
スリルを乗り越え山頂を目指せ!!
アメリカ生まれの
エキサイティングゲーム!!
㈱ナムコ
エックス・デイ
X-DAY
プレイするほど寿命がのびる！
驚異の長寿命養成マシン!!
昭和技研工業㈲
ストライカー
プライズが見えて、アイキャッチ度大、わかりやすいゲーム性がウリ！
株式会社
■東京 〒169 東京都新宿区西早稲田2丁目20-1(早苗ビル1F)
☎(03) 3204-0469 (代表)
FAX(03) 3202-9293
■大阪 〒533 大阪市東淀川区東中島1丁目12－33
☎(06) 325-3843 (代表)
FAX(06) 325-6670
未来を創るYOU遊ライフクリエイター。

アミューズメントとカラオケの海外専門情報誌

JAM

〈ジャパン アミューズメント マンスリー〉

1月号（'93年12月20日発行）Vol.3 No5



CONTENTS

株式会社コインジャーナル

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY

〈ジャパン アミューズメント マンスリー〉

■1994年1月号（Vol.3 No.5）■

主な内容

創刊趣旨

国際市場に躍進する日本のアミューズメント産業界、並びにカラオケ等音響機器産業界の、日本を発進基地としたワールドワイドな専門情報誌として、国内及び海外に於ける同産業界の成長・発展に寄与することを目指す。

誌　名／「JAPAN AMUSEMENT MONTHLY」（略称・JAM）

サイズ／A4規格サイズ

紙　質／アート紙

頁　数／約100頁

発行部数／1万部

読者対象／全世界のオペレーター、ディストリビュータ、メーカー。

発行日／毎月20日（海外＝航空便発送）

年間購読料／《海外》第一地帯US$130、第二地帯US$145、第三地帯US$160、送料込。《国内》一部800円、年間9600円、税・送料込。

株式会社ＴアンドＭ
兒嶋　高儀　代表取締役社長に聞く



「カラオケ fan」12月号より転載

インタビュー／㈱コインジャーナル「カラオケ fan」編集部

2コーラスフェードアウト機能、ビデオディスクカラオケシステム、プリペイドカードシステム、そして最近ではカラオケ集中管理システムなど、常に業界の画期をなすシステムを開発してきたＴアンドＭ。そんな同社も92年から93年にかけてバブル崩壊の影響をモロに受け、苦戦を余儀なくされた。しかし、これまでにも幾多の荒波をくぐり抜けてきた同社である。逆境をバネに、再び市場で攻勢に転じようと着々と準備を進めている。今回はそんなＴアンドＭ兒嶋高儀社長に最近の活動を中心にお話を伺った。

創業以来最も厳しい一年。大規模なリストラも敢行

―― 景気低迷から、カラオケ各社はかなり売上げ不振に喘いでいるようです。御社も相当な影響が出たことと思いますが、この一年を総括して頂きますとどのような年だったでしょう。

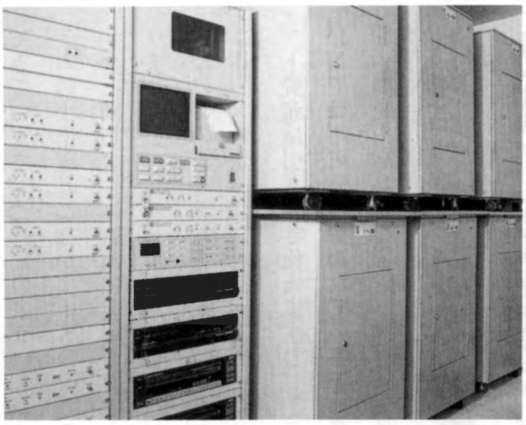
兒嶋　創業22年になりますが、去年から今年にかけての一年は、これまでで最も厳しい年だったように思います。

市場を見てみると、ユーザー（酒場）は廃業などでどんどん減少してゆくのに対し新規の開店がない。加えて売上げ不振を理由にユーザーはカラオケ料金の値引きを要求してくるなど、悪い面ばかりが目立った一年でしたね。先日も、ある証券会社の方と話をしていたのですが、業績の良かったときは、

月に7～8回と接待交際費を使っていたのが、最近では、月2回が限度というのですから、盛り場が不振なのも無理ないと思いますね。

―― 御社も大規模なリストラを行なわれたようですね。

兒嶋　ええ。レンタル部門の子会社としてあったTMSを本社に吸収合併し、体制を大幅にスリム化する一方、間接部門の経費削減にも徹底的に取り組んだ結果、全体でかなりの経費圧縮を図ることが出来ました。それと、私自身今まで性格的に内向きの事柄は性に合わないこともあって、あまり注意を払わなかったわけですが、今回リストラをやったおかげで、社内の問題点も同時に洗い出すことが出来、この一年は本当に良い勉強をさせてもらったという印象です。





集中管理システム“ボコモーション”のシステム郡

ニューメディア製品開発競争はユーザー不在

―― ところで、御社は商品開発の面で常に業界にインパクトを与える画期的なシステムの開発を行なってきたことで有名ですが、ここ数年は鳴りを潜めていた感があります。最近のCD動画やISDNカラオケなど、ニューメディア製品に対してはどの様な感想をお持ちでしょう。

兒嶋　はっきり言ってユーザー不在の商品ばかりではないかという気がしてなりません。もっと言えば、大手メーカーのエゴが作らせたシステムとしか思えません。それまでは、これこそが究極のカラオケだとユーザーを煽っておきながら、今になって技術の進歩が全く新しいカラオケを作らせたと言われても、彼らにすれば二階に上げられて、梯子を外されたようなもの。その対応を見ても、器が一杯になったから、全く違った中身と器を作ってしまうというのでは、これまで信頼して使っていたユーザーが可哀相でしょう。本当にユーザーのためを思っているなら、今使っている器に可能な限り合うシステムを努力して作ってあげることが、現在のメーカーにとってもっとも大切な仕事の筈。だからでしょうか、最近当社などにもそんなメーカー不信を訴えるディーラー、ユーザーが多くなりましたね。メーカーは、一連の新しい製品で、システムを大幅に小型化したとか、店内からディスクを無くして、スペースファクターを向上させたなどと言っていますが、当社は既に4年余り前からカラオケ集中管理システムという方式でそうしたことを実践し

TアンドMの商品群









新開発のLDオートチェンジャーカラオケ「VM-133」
133枚のLDディスクを収納しながらローコストでコンパクト設計。

てきています。ご存知のように、システムの小型化どころか、ISDNカラオケと同じように店内にディスクはありませんし、コスト面でも機能面でも未だにこのシステムを超えられるものは出ていません。しかもLDというソフト資産は引き続き使えますし、ISDNでは不可能と言われている管理楽曲の問題や高品質な音質、一対一の動画再生など、総合的に判断してもこのシステムの優位性は現在もゆるぎないと確信しています。それよりも、市場活性化という名の下に、この時期に新しいメディアを投入するということは、無用の競争を煽り、それでなくても景気悪化で体力が低下しているディーラー、ユーザーに一層の負担をかけることになるわけですから。

小型ロケ対応の集中管理を投入。
2軒からの集中化促進

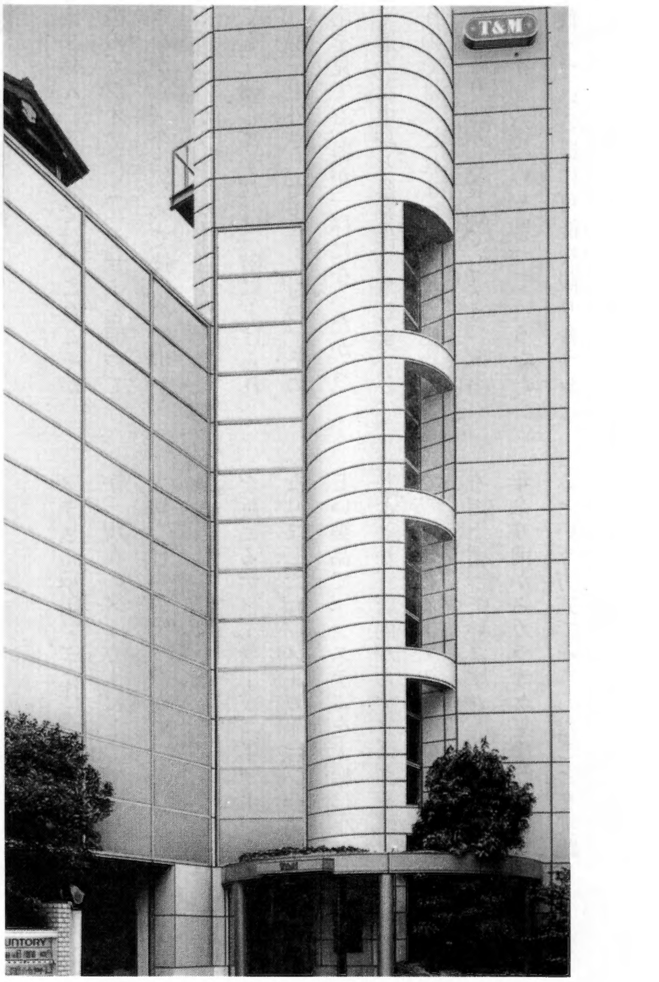
――ずいぶん手厳しいニューメディア批判ですが、それもこれもユーザー第一で臨んで来られた御社ならではの発言なのだと思います。それでは、翻って御社のカラオケ集中管理システムを見た場合、莫大な初期投資や大型のロケーションでなければ投資効果を出し辛いといった課題もあるのではないかと思います。現在までの成果はいかがでしょう。

兒嶋　既に全国の主要な盛り場の約20の地区で集中システムの基地作りを終えました。これをビル数に換算すると、約1200棟くらいになるでしょうか。ご指摘の通り、このシステムは、最低でも15ユーザーの加入がなければ投資メリットが出てこないという問題点もあるのは事実です。まして景気後退で、資金需要の問題や空きテナントの増加など、このシステムを取り巻く環境が厳しいのも事実です。そうした市場背景を考慮し、当社では、今月(10月)から小型ロケーション対応の新型カラオケ集中管理システムの投入を行なっています。この製品は、従来のLDオートチェンジャーとほぼ同じ程度のソフト収容能力を持たせながら、大きさはざっと半分程度、価格も2分の1程度に抑えた製品で、スタンドアローン的な使い方は勿論、2台連動にすると、最低2～4軒のロケーションをカバー、さらにその倍数で8～16軒といったように、チェンジャーの増設でいくらでも市場に見合った集中管理システムが可能になりました。勿論、15軒以上については現行のフル規格システムで対応できますから、下は1軒から上は何千軒でも当社の製品で管理できるシステムが構築できたことになります。景気低迷で設備投資を思うように掛けられない今の時代にマッチした製品ではないかと、これからの普及に期待しています。

――中々面白い商品のようですね。ところで、来年以降の見通しですが、御社の場合はいかがでしょう。

兒嶋　リストラも済ませましたので、当社に関してはもうこれ以上の落ち込みは無いのではないでしょうか。状況としては、初期に展開した集中管理システムがここに来て収益面で貢献してくれていますし、今年に入ってからは販売に関しても力を入れた結果、引き合いが活発になっていますね。こうした部分が売上げを後押ししている形になり、状況としては一昨年の状態に回復しつつあるという感じです。

――国内景気は、バブル崩壊による景気低迷に円高と異常気象が追い打ちをかける形で、この先も不透明な状況が続きそうな気配ですね。加えてカラオケ業界は通信メディアの台頭で、来年辺りは業界自身のリストラも迫られそうな状況です。この後も市場活性化のために積極的な貢献を期待しております。本日は有り難うございました。



海外リポート

太平洋北西部カラオケ事情



JAM1月号より転載

ここ5年間、米国人の住んでみたい場所の一つとして、太平洋北西部の人気が上昇している。古くから住んでいる人の中には、「よそ者」の流入をぼやいている人もいるかも知れないが（実際、都市化によって景観が損なわれるという不満が出ている）、それを知ってか知らずか、大勢の人が群れをなしてこの地に移住し始めている。特に人気スポットとなっているのがシアトルで、この地には人を魅了する力があるのか、ボーイング社に代表されるような昔からのハイテク産業が、マイクロソフト社や任天堂などに代表される新ハイテク産業に取って変わってきている。さらに、環太平洋地域からも大勢の人が流れてきているが、それに伴い、日本を代表するエンターテイメントであるカラオケも、その姿を見せている。

美しい自然、進む商業都市化・・・魅力溢れる太平洋北西部

米国内だけでなく、昨年は様々な形でこの北西部がスポットライトを浴びた。米国の有名俳優、トム・ハンクスとメグ・ライアンが共演した映画、「スリープレス・イン・シアトル」（邦題は「めぐり逢えたら」）が大入り満員の超ヒットとなり、「グランジミュージック」や「グランジスタイル」といった用語が大流行、また去る11月には、環太平洋諸国の閣僚を集め、APEC（アジア太平洋経済協力会議）が開催されるなど、シアトルは世界の注目の的とな

った。

この地域は常に魅力で溢れている。美しい自然に加え、南端はオレゴン州のリード・カレッジから、シアトルのワシントン大学、さらには、国境を越えたカナダのブリティッシュ・コロンビア大学など、大学教育機関も充実し、ポートランド、シアトル、バンクーバーの「住みやすい」都市部は、大勢の人々から支持を受けている。さらには、コンピュータソフトの巨人、マイクロソフト社の出現で、他の多数のハイテク企業がこの地域に移住したり、企業を興すようになった。

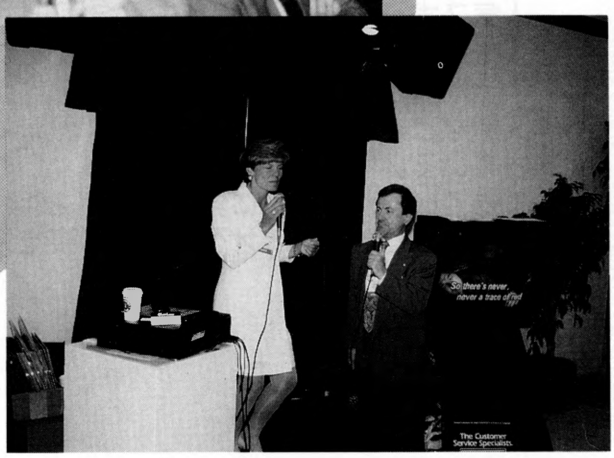
近頃、頻繁に言われているが、ウェストコースト地域は、環太平洋経済の一部をなし、沿岸に沿ってビジネスが集中している地帯が3カ所あるが、ノースウェストの都市部もその一つである。例えば、ニンテンドウ・オブ・アメリカ社は、日本に比較的近いという理由もあり、ニューヨークからシアトル郊外のレドモンドに移転している。香港系中国人も多数、97年の返還を前にして、この地域、特にバンクーバーへの移住を進めているし、シアトルには日系人が、そしてポートランドには東南アジア系の人口の集中が見られる。

カラオケ情報紙誌も出現

僅かだが、移民たちによる自国文化の「入り込み」も見られているが、カラオケもその一つだ。アジア以外の国でカラオケが強力なスタートを切るのは、アジア系住民やアジア系観光客が多い地域であるのは当然のことのように思われる。また、少なくとも北米の主要な都市部では、アジア系以外の人種もこの娯楽形態に興味を持ち始め、ある種の「カラオケ事情」を生み出している。ウェストコーストやノースウェストの都市部では、地元のカラオケ活動をカバーするニュースレター「ザ・インターナショナル・カラオケ・インテリジェンス（TIKI）」が、92年3月に創刊されている。また、ポートランドでは「ノースウェスト・カラオケ・マガジン」という月刊ニュースレターも出版されている。

こうした出版物に目を通す利点は、一体どれほどの店がカラオケを導入しているのかといった概略を掴めることだ。TIKIの7月／8月号では、カラオケの週間イベント情報や（例えば月曜日はK・D・スパークス、アンバーズ、チャイナ・シーの店でカラオケが行なわれるといった情報）、ノースウェスト地域のカラオケロケーションに関する詳しい情報、全国のロケーションの名簿などが掲載されている。このリストを丹念に読んでいくと、この地域ではカラオケが実に様々な店に普及していることが見て取れる。例えば、バンクーバー地域のロケーションを見ると、「エイプリル・イン・ポルトガル」「風月堂カフェ&カラオケ」「ザ・ミスター・スポーツ・ホテル」「クオリティ・空港イン」「ベトナミーズ・プレイス」など、その多様性が窺える。ワシントン地域にも、「ギブソンズ・バー&グリル」「ミ・アミーゴ」「マンダリン・ゲート」などなど、バラエティに富んでいる。また、驚いたことに、この地域の「シェーキーズピザ」チェーン店でもカラオケが導入されている。





カラオケ大会も大盛況。長期的定着の兆しもうかがえる

歌謡コンテストもカラオケの重要な一部になっていると言っても差し支えないだろう。日本や台湾、時には欧州などで見られるアプローチとは非常に対照的だ。日本の場合、基本的には一人がソロで歌い、その歌い手が、たとえパバロッティのできそこないのようであっても、ギーギーいうドアとドナルドダックの鳴き声をミックスしたような声であっても、聞き手は行儀よく座って耳を傾けている。文化的側面から説明すると、例えば、日本のコメディーやお笑いなどは、相手を困った状況に置いてその反応を楽しむ傾向にある。それを考えれば、日本は逆説の文化と言えるかも知れない。カラオケを歌う人も、歌うというパフォーマンスによって友人を楽しませるという意味で、人前に出て笑い飛ばされるのを(時には非常にじょうずであったり、まあまあだったりするが)恐れてはいないということを見せているのだろう。

しかしだからと言って、例えば西洋のユーモアでは、人をばつの悪い状態に置くことはしないとか、磨きのかかった音楽のパフォーマンスを披露したいと思わない日本人は全くいないと言っているのではない。カラオケビジネスの爆発的な成長もこれを裏付けている。にも拘らず、カラオケを歌う姿勢が少しばかり違っているようだ。恐らくジョー・シンガーだとて同様、人前で歌うのを気恥ずかしく感じるだろうし、友人の前では格好をつけたがるので、できるだけベストに聞こえるように歌うだろう。違いは、彼らは日本人より、自分の歌の聞こえ具合が気になるのだとオープンに認めることだ。「もっとオープンに認める」というのがここのキーワードであり、この自惚れがカラオケコンテストの底に流れている。

パシフィック・ノースウェストエリアで催されるカラオケコンテストには様々なオプションがある。今年のビッグイベントは、J・K・カラオケ・コンペティション主催によるグランド・チャンピオン大会のようだ。このイベントは、シアトル/タコマ地域の十数件のロケーションが参加して行なわれ、女性と男性のソロやデュエットも含めてクラス別にエントリーするのが特徴。

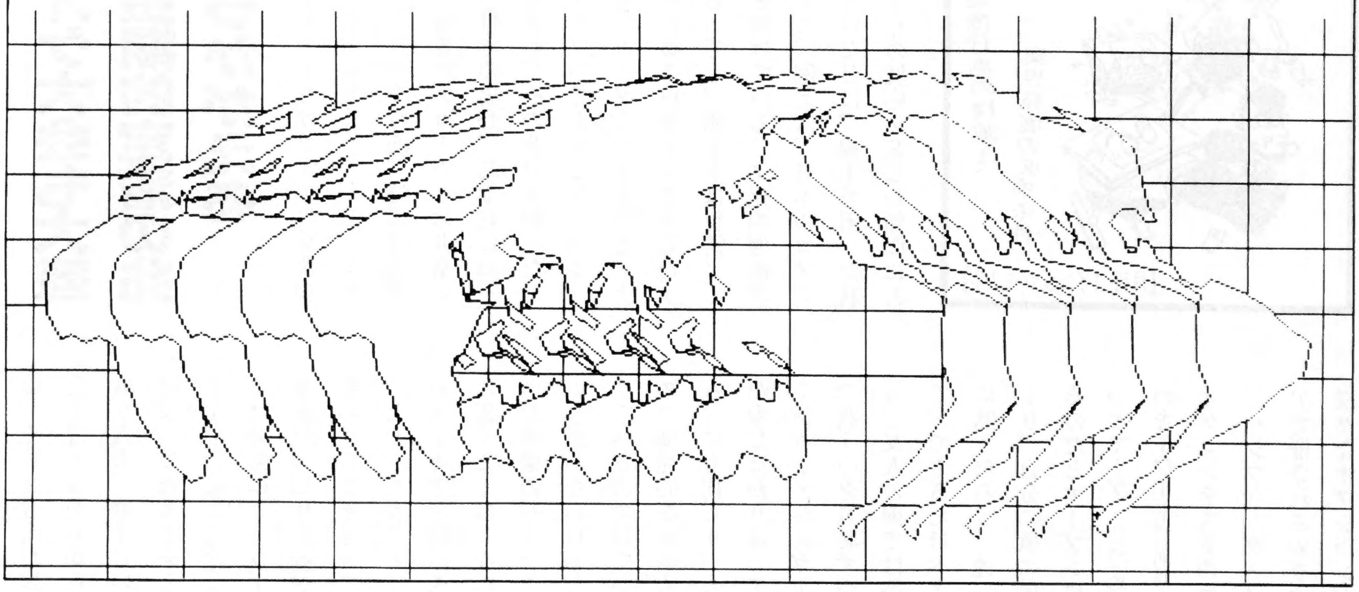
その他にも、この地域の多数のバーがデイリー、ウィークリー、マンスリーの形でコンテストを開き、優勝者には50ドルから100ドルの範囲で賞金が与えられる。L・P・スピナーズというクラブでは、グランプリ賞金が破格の5000ドルというコンテストも開催している。

要点をまとめると、カラオケはこの地域で長期滞留の形で定着を決めたようだ。多数のバーやレストランがこのエンターテイメントを提供し、はっきりとした文化を形作っているようだ。太平洋北西部だけでなく、米国全土に共通する次なる課題は、果して家庭用カラオケも同様の動きをするかどうかだ。そうなれば、このエリアでは、意識の中にカラオケがしっかりと居場所を見付けたこととなるだろう。何れにしろ、シアトルで眠れない時には、カラオケで歌ってみるというのはどうだろうか。

(E・J)

海外情報

JANUARY



ナムコ、欧州へ初進出

ナムコ・オペレーション・ヨーロッパ社では、欧州でファミリー・エンターテイメント・センター（FEC）を展開する計画を発表した。ナムコは既に、アラジン・キャッスルやワンダーエッグなど米国及び日本でのアミューズメント施設運営事業を展開しているが、欧州への進出は今回が初めてとなる。

このFECはトロカデロFEC近くのセントラル・ロンドンにオープンする予定で、2フロア・1万6000平方フィートの規模になると見られている。

このロンドンセンターは、ナムコが欧州で展開する初のFECチェーンとなる。また現在、英国やフランスなどで見込み土地数件の交渉も進めている。

英国・アミューズメントビジネス12月号より転載

AMOA、3問題に見解を表明

AMOAエキスポ会期中に開かれた役員会議で、次の3問題に対する今後の施政声明が可決された。以下がその問題と見解である。

1、ビデオゲームの暴力性について

「AMOAは、最近エスカレートしている暴力的シーンの多いビデオゲームは、長い目で見て業界に有害であり、特に親及び擁護団体が、暴力的なビデオゲームを声を高らかにして反対している。当協会としては、もしこの様な状態が続けば、いずれ政府が強行手段に出ると考えている(実際、この会議の約1カ月後に米国議会の下院が、ビデオゲームも映画と同様、子供がプレイしても安全かどうか、等級付けすべきだという法案を可決した)。AMOAでは、全てのメーカーに対して過度の暴力シーンを用いない、一般に支持されるゲーム作りを勧告している」。

2、UL安全点検について

「当協会は、公共への安全は業界発展の為に必要であると信じている。最近では、益々多くの都市がゲーム機のUL検査及び同等の検査を要求している。AMOAとしては、ゲーム機を最も能率的で、かつ低コストで検査する方法は個人単位ではなくロケーション単位でそれを行ない、オペレーターではなくメーカーがその費用を負担することだと考えている。それを納得し、実行するメーカーが増加していることに対して非常に感謝すると共に、全てのメーカーが、これに倣うよう働きかけています」。

3、オペレーターへのゲーム機供給方法の代替案について

「AMOAは、メーカーがゲーム機をオペレーター及び各ロケーションに卸す際の方法に選択肢があるべきだとの提案に関心を示している。当協会は、全てのオペレーターに自らの利益率、長期的な視野での業界の健全性を考え、彼らに与えられた全ての機会を上手に利用するように勧めています。長期的に見て、業界に健全な状態が続かなければ、誰の成功も有り得ないのです。当協会としては、業界の慣行基準に対して時として合法な代替肢があることを認めているし、市場も我々が業界の為にそれほど良くないと考える選択の余地を求めています」

他のニュースとしては、同協会の政府関連委員会のマネージャーであるローラ・オールセン女史が、プレイメーター誌にコメントしたところでは、同委員会は11月に開いた会合でAM業界が直面している問題を検討し、その度合いに応じて優先順位を付け、資金計画を立てるということで合意したとのことだ。当面、議題に上がっている問題には、1ドル硬貨「ダラーコイン」問題、タバコ税、紙巻きタバコ自販機設置の禁止、ジュークボックスの特許問題、製品安全問題、州及び連邦政府のゲーム産業への介入、電気通信、医療問題などがある。

「今後は、我々の焦点を少し違った方向に向けようと思います」とローラ女史。彼女は続けて「例えば、我々はこれらの問題に対して、誰が真の意志決定者であるか見定め、焦点を当てていくつもりです。一応、8から10の下院議員選挙区が我々の焦点になっていますが、これらの区のオペレーター、デストリビュータ、及びメーカーと一体で問題に対処していきたいですし、全州に跨がるAMOA協会との結び付きも深めていきたい次第だ」と語った。

米国・プレイメーター
12月号より転載

ウィリアムズ社、データイーストと和解

ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社は、データイーストUSA社とその子会社であるデータイースト・ピンボール社と係争中であったが、去る11月15日、和解したことを表明した。これは、データイーストがウィリアムズ社製ピンボール及びトレードマークを侵害したとして、昨年と一昨年に亘り、同社のグレイ・スタン氏とジョセフ・カミンコウ氏をシカゴ連邦裁判所に訴えていたもの。

この和解で、データイーストはウィリアムズ社の特許及びトレードマークのライセンスを受け、ロイヤルティーを支払うことになったが、その他の詳細は一切明らかにされていない。

米国・データイーストUSA社
リリースより転載

アラン・ストーン氏がセガ社へ

米国任天堂の業務用部門の元販売担当副社長であるアラン・ストーン氏が、セガ社の米国子会社に加わることが10月末に開催されたAMOAショーで発表された。同氏は、ゲームアーケード運営取締役副社長に任命された。セガ社のトム・ペティト氏は、ユーロスロット誌に対し、ゲーム機の販売及びアーケードの統率という自らのこれまでの役目が拡大しすぎたので、効率良く営業活動をするため、一部を切り離したと語った。

ストーン氏は、2万平方フィートに及ぶアーケード全体を統括し、その中にはミニ・テーマパークも含まれる。

ストーン氏が掌握するだろう主なアーケードが既に二つある。一つがダラスにあるエンターテイメントセンター形式のスコッティーズ・ゴルフパークで、もう一つはラスベガスのサーカス・サーカス・エンタープライゼス・グループと3種類のプロジェクト。その第1弾として、セガ社は既に、1万2000平方フィートに及ぶサーカス・サーカス・ミッドウェイ・エンターテイメントセンターを引き継いでいる。

そして、「R360」2台と他のマシンも設置予定のキャニオン・アーケードという屋内型アドベンチャー計画（面積5500平方フィート）をグランド・スラム・キャニオンで新たに始めた。三つ目は、10月に新しくオープンしたルクサー・ホテルにスペースを設け、その2万平方フィートのフロアには、「バーチャフォーミュラ」「AS－1」「R360」を始め、広範囲に亘るシミュレーターやリデンプションマシンが導入されている。

ペティト氏は次のように述べている。

「最近、セガ社ではあらゆるメディアから、想像以上の反応を得ており、嬉しく思う。

我々は、色々な所からきているジョイント・ベンチャーを検討しているところだ。こうした作業は、時間が掛かるし、その多くはストーン氏のオペレーションの領域に関わってくるだろう」。

英国・ユーロスロット12月号より転載

タイムキラーズの主張

ストラタ社のロン・ディトン会長は、同社のビデオゲーム、タイムキラーズには甚だしい暴力シーンが多く、若者にとって有害であるという申し立てに対し抗議した。彼の主張によると、ゲームの「リアル性」の再現に於いては、ビデオゲームと映画の画像の間には何の違いもなく、従って、言われている程、若者に悪影響を与えているとは思えないとの反論をしている。

英国・ユーロスロット11月号より転載

デンマーク　コインマシン新法の概要

コインマシンの運営に関するデンマークの新法は、未だに明確ではないが、それでもようやく口火を切ったことで、同国のオペレーターは少なくとも幸せに感じている。ユーロマットのカル・ハーダーズ代表がユーロスロット誌に対し、「政府とは、まだ明確にすべき点が多少残っているが、概ね今回の新規制によって良くなる」と語った。

酒類の取扱を許可されているロケーションでは8月1日から、コイン投入額は50オーレ（7・5米セント）、ペイアウトは300クローネ（15米ドル）を上限として、ペイアウトマシンを3台まで設置できるようになった。現時点では、ペイアウトはトーケン（メダル）で行なわれており、業界ではこうした機械をキャッシュかトーケンでオペレートし、プライズはリプレイ時のみ使用できる。

「この点を法務省と話して明確にしたい。我々としては、飲食物と交換できるトーケンを払い出しの形で使用したいのだが、実現できるかどうかはっきりしない。警察では我々がトーケンをこうした形で使用することに異議はないし、キャッシュでペイアウトしても構わないとさえ言っているのだが…」とハーダーズ氏。

業界ではこの件に関し、法務省と対話を続けているが、他の分野で幾らか進展が見られた。政府はエンターテイメントマシンに対立するものとして、ギャンブルマシンとはどういうものかについての業界の定義を認めたのだ。カテゴリーによって課税のレベルも違うので、この点は重要だ。ギャンブルマシンの場合、ロケーションの最初の1台には年間2万クローネ（3000米ドル）、2台目には2万4000クローネ（3600米ドル）、3台目には2万8000クローネ（4200米ドル）が課税される。現在、ビデオゲームやフリッパーに代表されるようなエンターテイメントマシンの税負担は4000クローネ（600米ドル）である一方、第3カテゴリーのダーツ、ビリヤード、ジュークボックスは無税だ。

ペイアウトマシンに対するデンマークの法的措置により、約1万店のロケーションがオープンしたので、論理的には最高3万台のペイアウトマシンが登場したことになる。それ以前、市場には約5000台のギャンブルもどきの装置があったにすぎない。これにより、主たるアセンブリー会社、3社の成長が見られた。

殆どがコンバージョンビジネスに従事しているコンピューゲーム社、ダンスク・オートマット・エキスパート社、そしてJ・K・ジェンセン社だ。こうした企業もデンマーク業界の他の人々同様、法律の一層の明確化を熱望しており、進展状況はこの11月19日、20日にフューネンのミデルファートで開催される協会の年次総会で話される。

英国・ユーロスロット11月号より転載

VR8社、コインオペ業界にカムバック

米国カリフォルニア州のVR8社が20万ドルの負債を抱え業務を停止したと、先月号の当コーナーで取り上げたが、その同社が新製品を携えコインオペ業界にカムバックした。

この新製品「バーチャル・スターファイター」は前作の改良版で、グラフィック、ゲーム内容共にグレードアップされている。内容は、小惑星を撃ち、貨物船を捕獲しながら宇宙空間を飛行するというもの。

英国・アミューズメントビジネス12月号より転載



VOR社、海軍博物館と提携

ビジョンズ・オブ・リアリティ社（VOR）は、新製品「フライト・アカデミー」の開発に当たり、技術的、歴史的なガイダンスを提供してもらうことで「Naval Aviation Museum Foundation（海軍航空博物館財団）」と合意に達した。このインタラクティブな商品に関する展示は、宇宙飛行や航空界の偉業に焦点を当て、バーチャル・リアリティー・ゲームを特徴とする同社の各ファミリー・エンターテイメント・センターに設置される。

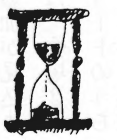
「空想は現実を刺激するというVOR社の理念に則り、各センターにVOR『フライト・アカデミー』（フライト・アカデミーに関連した、一種の訓練プログラムを受けられる特別なコーナーで、展示物もある）を作るつもりだ」と、VOR社のプロジェクト管理者、ケン・ストーン氏は述べた。「このプログラムは、今日の若者の教育とインスピレーションに重要な役割を果たし、科学に関与する職業へと導く助けとなろう」とも。

フロリダ州ペンサコーラにある海軍航空博物館財団の支援で設計された後、各「フライト・アカデミー」は、宇宙飛行や航空界の業績を中心としたインタラクティブな教育の場となるであろう。VOR社では宇宙飛行や航空に対する認識を高めるため、地元の学校や公共団体と調整し、情報プログラムを提供する計画だ。同社はさらに、ペンサコーラの「National Flight Academy（国立飛行学校）」に奨学金や助成金も提供すると予想される。

このプログラムには、最後に月に降り立ったNASAの宇宙飛行士、ユージン・サーナン氏など、同博物館をサポートする宇宙飛行士や有名な軍人の参加も取り付けている。

詳細は（800）487－6634か（714）587－1950まで。

米国・プレイメーター11月号より転載



世界初のライブアクションシミュレーター「ベンチュラー」、IAAPAに登場

昨年11月に米国カリフォルニアで開催されたIAAPAショーで、世界初のライブアクションシミュレーター「ベンチュラー」が展示された。

同機は、ハイディメンションビデオを使用したヒューズ・リディフュージョン・シミュレーション社製の14人乗りライド。ソフトには、ソニー・ブロードキャスト・インターナショナル（SBC）社とロンドン・スチューディオ社が共同でプロデュースした英国のテーマパーク、アルトン・タワーのローラーコースターが使用された。

撮影に使われたSBC社開発の携帯型システムは、走行中のローラーコースターなど、従来型ハイビジョンTVを使った屋外での撮影につきものだった様々な制限を克服。ヒューズ社のポール・スペンス氏は、「優れたシミュレーションに仕上げるため、そして今日のプレイヤーの期待に応えるには、臨場感は必須条件だ。このシミュレーターは、今後の主流へのステップとなると同時に、我々にとって最高のシミュレーションソフトを開発するためのイマジネーション範囲の拡大にも繋がる」とコメントしている。

現在、150台以上の「ベンチュラー」が世界中のテーマパークやミュージアム、ショッピングモールなどで稼働している。

ジャパンアミューズメントマンスリー1月号より転載

ナムコ、マジック・エッジ社と資本提携、ロケを展開

先月号で既報の通り、ナムコでは昨年8月25日、米国カリフォルニア州のマジック・エッジ（MEI）社と資本関係を結び、MEI社開発のフライトシミュレーター「ホーネット－1」の独占展開を行なう基本合意を固めた。その第1ステップとして、同機を核としたゲームセンターが来春、カリフォルニア州のマウンテンビューにオープンする。

同センターは広さ1万2000平方フィート。MEI社製のVRフライトシミュレーターが多数設置される予定だ。また、同センターにはコーヒーショップや物販店も併設される見込み。

ナムコ・オペレーションズ社のデビッド・ビショップ副社長は、「我々は、この施設運

営事業が数十億ドルビジネスになると見ている」と語っている。

同センターのコンセプト及び建設デザインにはMEI社が当たる。また、運営は、初めの2年間をMEI社が行ない、その後、ナムコにバトンが渡されることになっている。

今回の提携には、ナムコがMEI社の製品を独占販売することの他に、同社の機器を使ったエンターテイメントセンターの日本展開も含まれている。



同社のケビン・ヘイズ社長は、「MEI社はここ最近、当業界にある種の小波を立てている。同社の製品と重役にお目にかかった時、その素晴らしさは当社にマッチしていると感じた」と述べた。

ジャパンアミューズメントマンスリー
1月号より転載

セガ、英企業との提携により新型アーケードゲーム機開発

セガ・エンタープライゼスでは、英国のマーチン・マリエッタ社と提携し、映画のようにビジュアル編集された新型アーケードゲーム機を開発する。

セガ社は、マーチン社の高解像度シミュレーションテクノロジーを駆使して、マルチプレイヤーのアーケード機器を開発。一方マーチン社は、フォトテクスチャー技術を使い、ビジュアルデータベースシステムで本物そっくりのモデルを3Dで制作し、写真の臨場感を再現する。

英国・アミューズメントビジネス
12月号より転載

ima94、全ブースの83%が既に予約済み

今年1月26日～29日の4日間に亘り、ドイツ・フランクフルトのフェアグランドホールに於いてima94が開催される。同ショーのオーガナイザーであるブレンハイム・ヘックマン社の発表によれば、現時点で既にブース全体の83%が予約済みとなっている。

スロットマシン業界の低迷にも拘らず、imaへの参加企業からはこれまで以上に高い関心が寄せられており、昨年は出展を見合わせた同国の最大手AM機器メーカーNSM社も、今年は参加が見込まれている。今回は、会場2万2000平方フィートのうち4分の3以上が早い段階で予約済みになり、オーガナイザー側は間もなくキャンセル待ち名簿を作成するつもりだ。

今年のimaでは、スロットや自販機業界の構造変革を目の当たりにすることができるだろう。また、スロットマシンに関する法規制や法外な税金、新規アーケードに対するライセンス供与の停止といった諸問題は関連企業に深刻な結果を招いている。ビリヤードやダーツの人気も飛躍的に伸びている他、ボードゲームのエレクトロニック版も製造が開始されている。さらに自販機の種類も、市場間のギャップや革新的アイディアの登場によって昨年より増加している。今年のima94では様々な機器が幅広く出展されるだろう。

ドイツ・ima
リリースより転載

コピーライト・プロモーションズ社、CPI社設立

キャラクター特許代理機関であるコピーライト・プロモーションズ社では先頃、コピーライト・プロモーションズ・インターナショナル（CPI）社の設立を発表した。これは、欧州を除くあらゆる地域の版権を取り扱うことを目的としている。

現在までにCPI社が獲得した版権は、「ミスター・メン／リトル・ミス」「ジャッジ・ドレッド／コミック版と映画版」などの他に、フリートウェイ社やエジプトのトム&ジェリー社が持つ版権など多岐に亘る。

「ジャッジ～」は、77年にフリートウェイ社が出版したコミック雑誌「2000AD」（カルト・サイエンスフィクション）に登場したキャラクターで、現在も複数の雑誌で活躍している。また、95年には劇場公開も予定されており、ハリウッドスターのシルベスター・スタローンが主役を演じる。現在、ウィリアムズ・エレクトロニクス社（ピンボールとして製品化）やアクレーム社（任天堂とセガ社の8ビット／16ビットゲームソフ

トをプロデュースする予定）、更にはDCコミック社がCPI社とライセンス契約を結んでいる。

一方、「ミスター・メン～」の方も、世界各国で幅広く使用されている。

「こういった版権のライセンスは世界各国から多大な関心を集めている」と、CPI社のキャロライン・ミクラー社長はコメントしている（同社はミクラー社長とチャールス・デイ社長両氏によって経営）。同氏はアフリカ、インド、米国、及び中東地域を担当し、日本、東南アジア、オーストラリアはデイ氏が担当する。

ジャパンアミューズメントマンスリー 1月号より転載

エアーホッケー市場の拡大

エアーホッケーは、その専門家筋によると、コインオペ業界に於いて拡大の可能性を秘めたゲーム分野であるということだ。北米ではもう既に2万5000台が市場に流通しているということだが、大手メーカーの一社であるダイナモ社の概算によると、実情はその潜在性の半分位の規模でしかないということだ。市場とはいってみても、現在のエアーホッケーの設置場所と言えば、ボウリング場、スポーツ施設、バーといったゲームアーケード以外の場所である。先のダイナモ社、タイフーン社及びベットスター社は年間合わせて計4000台ものエアーホッケーを北米市場に送り込んでいるが、その市場は、まだまだ拡大中である。エアーホッケーは、技術的に言えば改良の余地は少ないと言えるが、その外見の色、装飾品、及び様式を変えることにより幾らでも売上げを伸ばせるのだ。

エアーホッケーの国際市場はまだ成熟していないと業界関係者らは見ているが、一方、ダイナモ社は拡大しつつある日本市場で売り込みを開始しようとしているセガ社に対し、特製ホッケー、エキサイティング・スピードホッケーを開発しており、これがなければ今の日本市場にあるエアーホッケーの台数は、たったの1万5000台に留まるという。

英国・ユーロスロット 11月号より転載

クリスタル・ダイナミクス社、アメリカン・レーザー・ゲームズ社を誘致

マルチメディアソフトのデベロッパーであるクリスタル・ダイナミクス社では、パブリッシング・パートナー・プログラム（PPP）の開始に当たり、動画ビデオゲームメーカーのアメリカン・レーザー・ゲームズ社を誘致した。このプログラムとは、3DOソフトのデベロッパーが事業拡大や製品を市場投入する際に、同社がサポートするというものだ。

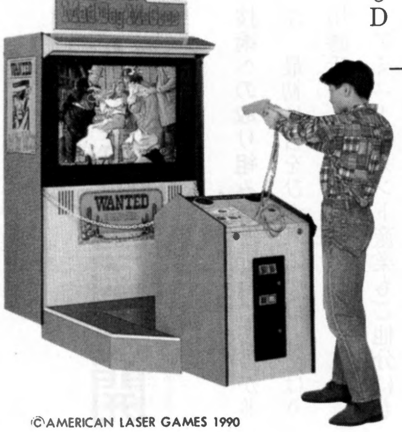
レーザー・ゲームズ社は現在、PC用CD－ROM、セガ社及び3DO社向けのCD－ROMゲームソフトを柱にコンシューマ市場に進出しているが、クリスタル社が同社製品のマーケティングからオペレーション、マーチャンダイズ、ディストリビューションまでの各種サービスを請け負うことになる。取り扱われるのは、「マッド・ドック・マックリー」「フー・ショット・ジョニー・ロック」など。

また、クリスタル社では、同社のPPPのメンバーシップを任天堂やセガ社のほかPC、マッキントッシュ、3DOなどの32ビットプラットフォームソフト開発会社にも広げる構え。

ジャパンアミューズメントマンスリー 1月号より転載

◆クリスタル・ダイナミクス社◆

同社は1992年、かつてセガ社の取締役を務めたジュディス・ランジ氏とマデリン・カネパ氏、そしてニュー・テクノロジーズ・グループの前社主であったデビッド・モール氏によって設立された。現在、同社のCEO（社長兼最高責任者）を務めるのは、20センチュリー・フォックスの子会社、クー社の前社長であるストラウス・ゼルニック氏。



©AMERICAN LASER GAMES 1990

気になる本 その10

技術と経済　93年11月号

「ハイテク・レジャー時代の到来」

(社)科学技術と経済の会発行/515円

セガ社、ミニテーマパークの全国展開

「技術と経済」という出版物は、(社)科学技術と経済の会の月報のような性格のもの。11月号は通巻321号となっているから、もう四半世紀以上の活動ということになる。母体団体の性格から、生産技術にとどまらず、あらゆる事業分野の関連技術に関する最新の動向について、毎月、それぞれの技術担当者によるリポートが掲載されている。技術開発によって飛躍を遂げてきたこれまでの産業界の歴史からみて、現在、企画され研究されつつある技術から、次の産業の姿や将来像を垣間見させるということで読者に夢を持たせるし、勉強になる。

11月号は「ハイテク・レジャー時代の到来」の特集となった。多摩大学・星野克美教授「**21世紀型産業・市場の創造**」、セガ社・川勝良昭氏「**セガハイテク・アミューズメントテーマパーク**」、NKK・播磨勝利氏「**大型レジャー施設と遊空間エンジニヤリング部**」、葛西臨海水族園・安部義孝氏「**次世代水族館の狙いと今後のあり方**」、日本電気・小川英世氏「**マルチ映像システムを導入した体験型ミュージアム展示技術への取り組み**」と五つの報告が並ぶ。最初に目をひかれるのは、やはり川勝氏のものである。

アミューズメント産業もご他分にもれず新しい技術の応用で規模を拡大してきた。コンピュータによる画像制御技術がテレビゲームの肥沃な世界をもたらしたのがその最大の事件であろうが、画像の精密度、スピードが向上し、三次元の画像からバーチャルリアリティーへと技術は歩みつつある。しかしまだハイテクとか新技術が商品として業界に貢献するまでには至っておらず、過去数年の産業規模の拡大は、むしろ、クレーンゲームなどのローテクや従来技術によるもの、そして、郊外出店や複合出店など新業態の出現によるものと見てよいだろう。

しかしこの産業も日本経済が長期不況に陥っている最中、同じく逼塞状況にある。これをブレークスルーするための戦略として、セガがかねてから企画してきたものが「ミニテーマパーク」の全国展開。ナムコによる「ワンダーエッグ」により一歩先んじられた感はあるが、最大手としてどのような新し

いコンセプト、技術がこめられるのか、大きな関心が寄せられている。そこに採用される新技術は波及効果をもつものか、どのような人気を呼ぶのか、既存の営業にマイナスの影響を及ぼすのか、それとも客層の拡大や新しい興味の発見につながるのか。セガのミニテーマパーク構想**「ハイテク・アミューズメントテーマパーク」**（HATP）は、1997年度まで、つまり今後4年間に日本全国約50カ所の開園を目指すというハイピッチで進められる予定である。

川勝報告によるとHATPはディズニーランドのように統一コンセプトを持ち、接客方法、物販や飲食施設、リピーター確保のための追加投資など共通する性格があるが、異なるいくつかの特性もあるという。しかし挙げられたいくつかの特性も、根本的には統一コンセプトの違い

ゲーム

ということになろう。これに対してディズニーランドのコンセプトは

お伽の国、空想と未知の国

と考えてよいだろう。

非日常空間にゲームは馴染み易い

ゲームは人が参加して始まり、客の相手が機械だけの場合から「顧客対顧客の間接的、または直接的な関係を成立させるゲームマシン」の場合まで、双方向のコミュニケーションが行なわれ、そこに**インタラクティブな参加**が実現する。最近はやりのキーワードに、「参加型」とか（川勝氏は「参画型」の用語も使う）、「インタラクティブな関係」とかがあり、それが人気を呼ぶ秘密のように思われがちだが、よく考えればそれはあらゆるゲームが持つ固有の特性ではないか。ゲームを人が愛好するのは、そのようなキーワードのせいではなく、ゲーム自体の面白さでしかない。自分自身がゲームをするほうがより一層楽しいかどうかは人次第だが、そうでなければ野球やサッカーを（あるいはマラソンなどをも）夢中になって観戦する人の心をおしはかることはできない。

面白いゲームは人を引きつける。ゲームを面白いと評価するのは人さまざまであり、それに取りつかれるには、さらにある種の能力と努力が必要であることは忘れよう。しかし「（ゲームは）パークのリピーター集客性に極めて優れている。また、日頃経験できないような非日常空間、この世に存在しない仮想空間などをシチュエーションとして設定した方がゲームは面白くなり、刺激的になる。そのため、非日常空間の設定を最も求める**テーマパークにゲームは本質的に馴染み易い**」（川勝）という認識は新しいチャレンジングな見方と思える。ついでに言えばセガHATP戦略の成否がかかった判断でもあろう。

ではどのようなゲームを設置させるのか「技術と経済」誌に具体的な記載はない。伝えられるところによれば、キャビン型ライドのVR施設や映像参加型の屋内コースターなど中大型施設が目玉になるらしい。また全体のモチーフとなるストーリーのようなものが設定される。それがディズニーランドのような、子供から大人まで誰もが楽しんだ童話や映画のように、ストーリーのイメージの中に多くの客を引きこみ遊ばせる非日常の疑似空間として、どのような達成度をもって提供できるか、高度な技術とアートやインテリアデザインの総合力が試される。

川勝氏の言葉では「ゲームを通じて顧客を楽しませるFantasyの世界と、それらに臨場感を与えるRealityの世界を同時に実現せねばならない。前者は感性面の才能が、後者は理性面のそれも併せて要求される」となる。

21世紀、人は「モノ」に満足しなくなる

「客を楽しませる感性面の才能」について興味ある話題を提供しているのは星野教授とのインタビュー**「21世紀型産業・市場の創造」**である。「アミューズメントにしても、いまは天才的ゲームデザイナーが設計していますが、そういう物語構造を文化科学的に解明できれば、ひょっとしてもっと創造的、感動的なゲームや芸術をつくりだせるかもしれない」という。

星野氏は1995年頃から21世紀的ライフスタイルが顕著になると考える。20世紀的な科学技術や産業のあり方は終り、物質主義を追及するなかに生きがいを求めるような価値観は変わり、量産技術、チェーンストア、高速輸送、巨大都市、大工業団地などは大きく成長しない。消費者は「モノ」には満足



しなくなり、衣食住や家電、オーディオビジュアル、車などは飽和して余ってくる。これからの消費者ニーズは

ヘルス（Health）
エデュケーション（Education）
アミューズメント（Amusement）
レジャー（Leisure）
カルチャー（Culture）
インテリジェンス（Intelligence）

で、「たとえば、おたく族こそ21世紀の新人類。彼らが志向するものは文化的、感覚的、精神的な世界への欲求、欲望であり、それは科学・技術でつくられ、おおむね無形の生産物」（星野）である。

従って、21世紀のインダストリアル・デザイン（ID）はハードや基本的プログラム操作、ソフト技術を扱うだけでなく、五感、六感を含めた文化全体をデザインしなければならない。そのためには人間研究が必要であり、遊び認知心理学とか、教育認知心理学、文化認知心理学などのノウハウでないと対応できない。ハイテクレジャー分野においても、イメージデザインや文化のデザインを考えるべきである。「客を楽しませる感性」を育てるために、この視野と素養が求められるということである。

水族館ブームと競馬博物館

NKK・播磨氏の報告は、都会の真ん中で、真夏にスキーをし、真冬に泳ぐことを可能にした大型レジャー施設、船橋の屋内人工スキー場「ザウス」と横浜のサーフィンもできる屋内プール「ワイルドブルーヨコハマ」の建設に成功するまでの技術開発、例えばサーフィンのできるチューブウェーブを造るための造波装置、良好なスキーコンディションを保つ屋内造雪システム、融雪システムなど。本業部門の試験水槽や氷海研究室の氷海水槽などが研究に活用されたことなど、いかにもエンジニアらしい話で面白い。

葛西臨海水族園・安部園長によると90年度の日本の水族館57ヵ所の入館者数は3214万人で3年間に8割増加。ここ数年のうちに「大型水族館が都市部に相次いで建設され、いずれも活況を呈しているためであり、新しいもの好きの日本的現象かというとそうでもなく、水族館ブームは今や世界的な現象」という。自然への興味、いわばインテリジェンスへの欲求のたかまりを示す現象であろうか。

葛西臨海水族園のチャレンジ精神は、水族館の三種の神器（イルカショー、ラッコ展示、女性ダイバーによる餌つけショー、さらに魚のサーカスを加えて四種の神器という）を放棄したことに発揮された。「イルカのショープールはマグロ水槽の大型化へ、ラッコ展示は、潜水性海鳥展示の拡張で吸収された。これによって、どの展示も欧米のミニチュアでなく国際級の規模」となることができた。水族館のような学術的な世界でも、ベンチャービジネスの決断が生きたのである。

日本電気・小川氏は東京府中にあるJRA（日本中央競馬会）競馬博物館の展示システムについて紹介する。その中で「ライディングビジョン」と「レーシングシミュレーション」が関心を引く。これらは来館者に「アミューズメント施設で遊んでいるような楽しさを与えながら、競馬の醍醐味や乗馬の体験をしてもらい、競馬についての理解を深める」目的で設置されている。デザイン目的に、アミューズメントとともにエデュケーション機能が付加されていることを銘記したい。

「ライディングビジョン」のスクリーン画像は東京競馬場の実写、ロボット・ホースは実馬に近い動きをする精巧なもので「その乗馬の状況を専門家が見れば、乗り手が素人か乗馬の経験があるか一目で分かる」ほどという。本物志向なのである。

「レーシングシミュレーション」は8人の参加者がそれぞれの端末機に用意された左右のインタフェース用金属パッドを、左右交互にたたく回数でスピードを調整し画面の競争馬を走らせるもの。端末機の中央にあるムチパッドにより加速を加えることも可能。「差し」「追込み」「逃切り」「先行」などペース配分も設定されている。着順の判定は、馬の走った距離の差をタイムデータに直し、ソートをかけてホストコンピュータに判断させる。

このような博物館や、その展示テーマに沿ったゲームは、ミニテーマパークの一つのスタイルを暗示していないだろうか。

（宮原　久）

COLUMN

ITEMコラム

ショッピングセンター

「大型小売業の駐車場拡大競争」

百貨店業界は昨年3月から連続21カ月売上げが前年を割る、という厳しい状況のなかにあるが、こうしたなかでも売上げをコンスタントに伸ばしている百貨店がある。そのひとつが広島の「アルパーク天満屋」である。

このアルパーク天満屋は、百貨店、スーパー、専門店（180店）、水族館、映画館、アミューズメント施設などよりなる多機能複合型のショッピング・センター「アルパーク」の核店舗として3年前にオープンしたものだが、広島市内のほかの百貨店が前年割れを続けているなかで、今年に入っても毎月前年をクリアしており、しかも二桁台の伸びを出している月が多い。

ここばかりがどうして好成績をあげているのか。その理由は色々あるだろうが、やはりまず第一に挙げなければならないのは「複合型SCの魅力」であろう。映画館もあればアミューズメント施設もあって、今はやりの水族館もあるから実に魅力的。その魅力が人を集め、昨年は1600万人も動員している。遠く島根や山口からも結構多くの人が訪れているらしい。

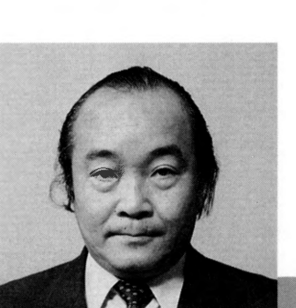
こうした施設そのものの魅力が集客のパワーになっているのだが、その集客を支えているのが3500台の収容能力を持つ大駐車場である。駐車料金は無料、交通アクセスにも恵まれているから遠くの人もやってくる。

このように、広域商圏型のSCや百貨店にとって「収容能力の高い大駐車場」は集客のための欠かせない武器となっている。とくにここにきて女性ドライバーが急増してきて、主婦も「車でショッピング」が当たり前になっているから、「あそこは駐車場が狭い」「いつも待たされる」のでは、主婦たちから敬遠されてしまう。

名古屋のように、車の保有率の高い都市では、とくに駐車場の収容台数の大小や、駐車場の利便性が決め手となる。だから市内の大手百貨店は駐車場の建設や確保を競っており、一番店の松阪屋名古屋店などは契約駐車場を含めて4300台の駐車能力を持つまでになっている。

このように、駐車能力の大小が死命を制する時代を迎えているだけに、百貨店の〝駐車場拡大〟意欲は大きい。売上げがあがらず、台所は苦しいが、それでも「拡大」に手をつけなければ、顧客動員競争に負けてしまうし、既存店舗の生産性を落とすことになるからだ。

今年10月に増床オープンした三重の津松菱は176台収容の立体駐車場をオープンさせたし、同じく10月増床オープンした山口の宇部井筒屋も148台のパーキングビルを建てた。94年度2000台体制に向けて駐車場の拡大を進めている井筒屋の小倉本店は92年11月に330台のパーキングビルを開設したが、94年12月には580台収容できる新パーキングビルを建設する計画になっている。また西武百貨店筑波店が入居しているクレオSCは現在800台収容の立体駐車場を建設中だが、これが完成すると総収容台数は3000台近くになる。東武宇都宮百貨店、奈良そごうなども駐車場拡大計画を持っており、駐車場拡大競争は続きそうだ。



㈱ストアーズ社
常務取締役　第一編集局長
髙田　保治

COLUMN

ITEMコラム

青少年育成

「家庭の教育力」

子どもは、生まれてきた時の能力だけでは人間らしく生きてはいけない。家庭、学校、地域社会における、さまざまな教育力の影響を受けて、その社会の正規の成員となることができるのであり、その過程の中で家庭の果たす役割や機能が、最も大きいことは言うまでもない。親の仕事は大変なのである。

ところが、近年この家庭の教育機能が著しく低下しているのではないかとの指摘が、多くの識者や教育関係者から指摘されるようになり、その原因として1970年代以降の家庭の変化、つまり、核家族化と小家族化の傾向をあげるのが一般的であった。実態は果してどうなのであろうか。

1993年5月に総理府が実施した「青少年と家庭に関する世論調査」によると、家庭の教育力が低下していると思うものは75%に達しており、1985年の同種の調査では、63・3%であったのと較べても、家庭の教育機能の低下は深刻であると考えねばならないようである。

家庭のしつけなど教育する力のどの部分が低下しているかについては、基本的な生活習慣（挨拶、規則正しい食生活、整理、整頓など）が55・4%と最も高く、以下、根気強さ、忍耐強さ、意思の強さ47・2%、お金や物を大切にする心45・1%、責任感42・7%、公共心や社会的規範を守る、人に迷惑をかけない、公共物を大切にするなど40・3%、礼儀作法、マナー39・8%、言葉づかい37・4%、思いやりやいたわりの心37・2%、協調性、助け合いの心35・5%などの順となっており、男・女や年齢により若干の差が認められたが、大方に共通する意見であった。

また、これらの教育力が低下した理由として、過保護、過干渉な親の増加を挙げたものが実に64・9%。以下子どもに対するしつけや教育に無関心な親の増加、学校や塾など他の教育機関への教育の依存、子どもに対するしつけや教育に自信をもてない親の増加、子どもに対するしつけや教育の仕方がわからない親の増加、子どもに対するしつけや教育について明確な方針をもたない親の増加等を挙げており、このほか子どもに体験をさせる機会の不足、教育についての相談相手の不足など、最近の家庭状況の変化と関連する問題があげられている。

世論調査の結果をながながと紹介したが、家庭教育の低下について識者の指摘と世論は一致しているが、教育力が低下した原因については、識者が家庭の変化や家族意識の変化に原因を求めているのに対し、世論は終始親の姿勢にその原因を求めているところが大きな違いとなっていることを知って頂きたかったからである。

筆者も世論と同意見で、核家族化や小家族化、夫婦共働き家庭の増加は、大きな時代の流れであって逆行させるべくもない。従って、そのことが家庭の教育力を左右するのではなく、親が子育てについての責任と自覚を持っているか否かが決め手であると考えるべきではないかと痛感するのである。

今必要なことは、家庭の変化への対応ではなく、親業とは何かについて充分訓練を受けた親をつくり出すことに努めるべきであると思うのだが・・・。



㈳青少年育成国民会議
専務理事
上村　文三

COLUMN

ITEMコラム

レジャー

「近頃の大人は？　その2」

テレビ朝日の椿報道局長が民放連の放送番組調査会で講演し、その時の発言内容が問題である、として騒ぎになったことは皆様良くご存知のことと思う。

私は、椿氏も存じ上げないし、民放連の委員会で傍聴した訳でもない。従ってここに述べる意見は新聞とテレビの報道によって知った範囲でのことであることをあらかじめお断りしておく。それなのに何でこういうところにシャシャリ出て私見を言うのかというと、私もここに紙面をもらっているように、時と場合によっては同じ目に合う可能性があるからである。

さて、椿氏の件に話しをもどすと、氏の発言は講演直後より出席委員の中から発言内容について問題視する意見が出されたとのことである。そしてこの後、サンケイ新聞によって取り上げられてから一気に問題が表面化して騒ぎが大きくなった。椿氏は国会の衆議員政治改革調査特別委員会に呼ばれるところとなった。

ここまでに至る前にテレビ各局のニュースキャスターの人々は権力の介入が始まり、これを許せば今後ますます発言の自由が制限され、一定の枠内の発言しか出来なくなるかのような発言をした。

面白いのは椿氏という方は報道局長であってニュースキャスターではない。舞台で言えば演出家のようなものである。そしてこの椿氏の上に社長を始めとする経営陣がいる訳である。

サンケイも、国会も問題にしているのは大変申し訳ないがニュースキャスターの方々についてではなく、報道局長という立場にある方がどういうことをしたかを問うているのである。

あまり話しにはのぼらないが、新聞や雑誌などの活字メディアは、紙さえ買えばそこに字と絵を配して売り出せば良い訳で、このコインジャーナルもその仲間である。だから各種出版物は何万という万単位の種類のものが出されている。つまり無制限である。

ところがテレビやラジオの方は電波というメディアを介する。各々が勝手に好きな電波を使ったら、混信して何が何だか分からなくなる。だから、限られた資源だから限られた人の間で分けて使おうということが決められ、次にそれは右にも左にも寄らず中立公平ということになり、それを守るという人にこの限られた資源を使ってもらおうということになったのである。そしてテレビ朝日も「私は中立公平を守ります。」と言ったから電波の使用を許されたのである。

ここまで書けば読者の方々は、何故椿氏が問題にされたかわかって頂けると思う。ニュースキャスターの方々は私は右が好きですからと断れば、その発言についてはそれはそれで許されるのである。そこまでスタンスを明らかにしていながら何かあれば、始めてその時騒げば良いことなのである。だから、本の方は風俗物以外は今でもフリーである。

こんなことが分からないインテリ風の大人達は変だよね。



㈶余暇開発センター
研究主幹
白石　嘉宏

COLUMN

ITEMコラム

子ども文化

「寺山修司と子ども文化」

　若者たちの間で〝寺山修司ブーム〟が発生している。劇作家、映画監督、詩人、歌人、小説家、競馬評論…など多面的な表現者であった寺山修司が時代を駆け抜けて１９８３年５月に47歳で逝ってから、すでに10年が過ぎた。10周忌を契機に、彼の著作や演劇や映画の復刊・再演・再映などが相次ぎ、寺山たちと同時代人として行き会えなかった若者たちの中に「寺山修司の世界」問い直し作業が試みられている。

　寺山修司は、私個人にとっても20年以上にわたる友人であり、私たちが１９６２年に組織した実験的児童文化研究集団・現代子どもセンター（私が主宰する子ども調査研究所の母体）の同人として子ども文化に対して鋭い問題提起をしてくれた。また、私が制作に参加していた人形舞台の台本「人魚姫」を書いたり、劇中歌「夏の夜の夢」を作詩したりしてくれた。

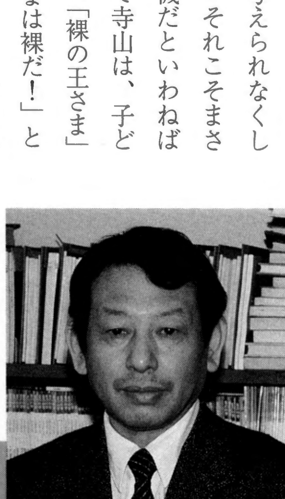
　このように寺山は、20代の若い頃から児童文化の創造に強い興味と意欲を示しており、今日でも毎年開催されている劇団四季の日生子どもミュージカルの初期作品「裸の王さま」「王さまの耳はロバの耳」は、彼の台本によるものである。

　このような寺山修司の児童文化との関わりは、従来あまり語られることがなかったのではなかろうか。平板な日常世界を〈劇〉に転化させようとする彼の方法論は、児童文化の創作にも表現されていたように思う。

　たとえば、寺山は30年前に「ミュージカルの舞台をお婆さんと一緒に見にきた５歳の女の子の話」をエッセイ風に書き記している。（「現代子どもセンターニュース」１９６２年12月）その女の子は舞台の進行とともに能弁になる。「お婆ちゃん。重そうに持っているけど、あのトランクの中は空っぽだよ」「あのシャツは本物じゃなくて描いたんだよ」「チエミちゃんは本当は唄ってないのよ。口をパクパク合わせているだけだよ」「ねえお婆ちゃん。高島ボンはチエミちゃんじゃなくてスミハナヨが好きなのよ」

　この子のおしゃべりを聞きながら、寺山は思う。

　「５歳の孫はミュージカルで、お婆さんの気づかぬいくつものものを見た。しかし本当は『何も見なかった』のではないだろうか。そして、いま子どもたちにこうした『何も見えない』ような合理主義が流行っているとしたら、まさに子どもたちには『ひとつの世界』しかなくなってしまうのではないだろうか。・・・大人たちが、自らの夢の尻ぬぐいを現実の中で果たそうとして、子どもたちに一つのものの見方しか与えられなくしてしまうとしたら、それこそまさに子ども文化の危機だといわねばならない」こうして寺山は、子どもたちのための舞台「裸の王さま」においても、「王さまは裸だ！」と叫ぶ少年を雄々しく描くだけでなく、王さまの裸の肉体に夢幻の衣装を見る大臣モモヒキの創造力にも微笑ましい共感を表したのである。寺山修司の有限の生涯は、現実世界の中に〝もう一つの世界〟を創り出す無限の創造力の旅への挑戦であった。



子ども調査研究所
所長
高山　英男

COLUMN

ITEMコラム

環境デザイン

「在日日本人—“すみこ・いまい”のケース」

ビジネスの舞台をアメリカから日本に移して、ほぼ3年になる。その間、おもしろい経験をさせて頂いた。

私という人間を、ちょっぴり紹介させて頂くと、日本人女性としてはまず背が高い。人混みの中に入れない。電車がこわい。よって移動するには車しか使えない。また、意識として、エレベーターへは女性からまずのる。ドアは男性に開けてもらう。人の質問には素直に答える。すべて人間は対等として見、評価する（肩書などにこだわらない）などの考えを身につけている。

こうしたことは、アメリカ社会においてはごく普通のことだが、日本の人たちには、こんな女性はどうも“気にさわる”ようだ。

最近、色々な委員会に出席するケースが増えている。ところが、日本語だと分かるが、話している意味が理解できない。少し質問すると、「あなたはアメリカ人だから、こと細かに説明すると時間がかかるから、ただ聞いていらっしゃい」とたしなめられる。また、時として時代錯誤とか、明治時代の言葉が混じるとか言われることもしばしば。当時はとても悲しい思いをした。

先生方に言わせると、「アメリカなんてもうつまらない国になってしまった」とおっしゃる。「一週間位の旅行を何度かしたことがあるので、すべて分かっている。これからは…」という訳である。

私にとってアメリカは、約20年生活したところだが、東海岸と西海岸の文化の違いや、複雑多岐な人種の違いなど、広すぎて、深すぎて分からないことだらけだ。

よって現在では、寝不足の続いた日に出席した委員会では資料を読むふりをして少しずつ眠る。そして時々、隣りの偉い先生に分からないところを教えて頂く。「やっぱり退屈でしたか。2回、3回と重ねれば、そのうちこの会合も楽しくなりますよ」など、励まされながら…。

30名以上この男性ばかりの委員の中で、女性は私1人。そんなことも手伝ってか「今日はとても楽しい時間が持てて、ありがとうございました」と挨拶され、もうはずかしいやら、やさしい思いやりに大感激するやら…。

帰国当初は、私の中のアメリカ的要素と、周囲の日本的要素にフラストレーションも感じたが、ちょっぴり批判的ながら、在日日本人を楽しむ余裕も最近では出始めている。



㈱今井澄子デザイン事務所
代表取締役
今井　澄子

COLUMN

ITEMコラム

ビデオゲーム

「基板売りゲームの可能性」

月刊ゲーメストの選ぶ、93年度ゲーメスト大賞はサムライスピリッツに決まった。サムライスピリッツはSNKネオジオの対戦格闘ものである。チャンバラの世界という、他の対戦ゲームより自由で奇抜な発想で作られている点が特にプレイヤーに評価されたのだと思う。

ゲーメストを読んでいる読者層は、ゲームに対して一番熱狂的なプレイヤー層だろう。そして一番流行を左右する、主流の先端に位置する人々である。今後近い将来には、メーカーに入ったりゲームセンターに務めたりして、業界を支えていく人も多く出てくるはずだ。

この層にウケるゲームを作るのが国内では一番ヒットするだろうし、儲かるはずだ。近年はゲーメストの読者層は大きく広がってきているので、とくにそのように感じる。

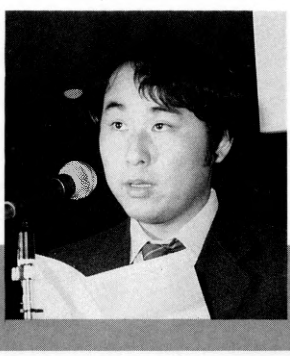
では、このようなプレイヤーにウケるゲームはどのようなものだろうか。**その中の条件に、数が多く出回るゲームでなければならない**という条件がある。歴代のゲーメスト大賞の受賞作で大型筐体ものは、第一回受賞のダライアスのみ。他はすべて普通の基板ゲーム（かつてはテーブルゲームと呼んだ）である。この普通の形式のゲームは、ヒットすると数が非常に多く出回り、とても広く、多くの人達が遊ぶことになる。近年を見ても、テトリス、ファイナルファイト、ストⅡなどみんなそうである。

しかし、営業的に見ると、大型で高い筐体を少しずつでもさばいていったほうが、儲かるといった見方もある。メダルゲームなどを含めた大型筐体ものは、単価が高いため利益率がよい。基板よりも利益率が10倍なら、10分の1しか売らなくても構わないことになる。

大型筐体でなくても、筐体売りでさばけば少ない数で大きな利益を得ることができる。もちろん単価が高いので、どうしても出回りは基板売りより少なくなるのだが。こんなとき、自社でロケーションを持っている大手メーカーは、さばける数が計算できるのが強味だ。

しかし、このような数の少ない売り方では、よほどプレイヤーの心をつかむ内容でないと爆発的人気は望めない。一方、対戦格闘ゲームは逆の売り方で成功してきた。プレイヤー人口が増えるに従って、さらに人気が加速されていくのだ。このことを考えると高い筐体を少なく売っていく方法は、必ずしもベストの方法ではないのではないか。そろそろ発売される、セガのバーチャファイターがどこまでいけるか、非常に興味深いところだ。

小さなソフトメーカーのうちはよいが、大きなメーカーになると安定した収支決算が求められる。このような要因から、目先の利益を追いたがるのもよくわかる。しかしソフトメーカーである以上、一番可能性のある市場に向けて、最高のソフトを出していくのが王道だと思う。ストⅡ、サムライに続く基板もの超人気タイトルを、全力で狙ってきてほしいとメーカーに期待したい。



㈱新声社
月刊ゲーメスト編集長
石井　ぜんじ

【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

――カラオケビジネスを育てよう――



■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです ■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです ■青少年の顧客に対しては、適正■時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・
な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）

ニュース診断

「女王陛下に突きつけたロイヤルフラッシュ」

ジャーナリスト　青山　瞬二

21世紀の始まりを告げる最初の国際的な祭典「2000年五輪」の開催地は豪州シドニーに決まった。モナコ・モンテカルロでの国際オリンピック委員会総会の会**場で、IOCのサマランチ会長が「ザ　ウイナー　イズ」のあと**一呼吸置いて「シドニー」と宣言したとき、キーティング豪首相はアニタ夫人の肩を抱き寄せ「ついに勝った」とほおを紅潮させた。

翌日の新聞はこぞって「シドニー、北京を下す　興奮の逆転劇」と伝えたが、この異常な喜びが、もう一つの敵に打ち勝った二重の興奮であることを報道した新聞はなかった。

開催地には北京、シドニーのほか、ベルリン、イスタンブール、それにマンチェスターが名乗りを上げていた。首相が一番勝ちたかったのは実は宗主国英国のマンチエスターだった。

首相はモンテカルロ入りする前に英国を訪問、エリザベス女王に謁見（えっけん）し「オーストラリア人は王室を敬愛していますが、自分たちの本当の元首が必要と考え始めています」と伝えた。言葉はていねいだったが、女王陛下への絶縁状とも言える言葉だった。

オーストラリアでのオリンピックは二度目である。先のメルボルン五輪では開会式に元首エリザベス女王の代役として、夫君のエジンバラ公フィリップ殿下が出席、開会宣言した。

首相は「オーストラリアで開かれる大会で、他国の君主が開会を宣言するのは、世界中が奇異に感じるのではないか。もはや、そういう時代ではない」と共和制移行への強い意思を示していた。つまり、何としてもオリンピックをシドニーに招致し、それまでに君主制国家を共和制国家に移行させ、英国の支配を脱した新しいオーストラリアを世界に宣言したかった。

オーストラリアの歴史はキャプテン・クックに始まる。1770年、英国人クックが初上陸、英国領であることを宣言。同88年にフィリップ海軍大佐が初代総督に就任、以来、英国の植民地として入植が続いた。1901年事実上の独立国となったが、立憲君主制をとり、国のトップは現在も英女王である。

共和制に移行の声は当初からあったが、ヨーロッパから「死ぬほ

ど遠い距離」に移住した英国人たちはユニオンジャック（英国旗）の下にいる誇りを捨てきれず、むしろ女王陛下の民を選んできた。

この考え方が大幅に変わるのは第2次世界大戦後である。それまで豪州は100%英国からの移民国だった。ところが戦後、70年代半ばにかけて、ギリシャ、イタリア、ユーゴスラビアなど欧州大陸からの移民が相次ぎ、80年代にはベトナム、中国、香港、韓国、シンガポールなどアジア移民が急増した。人口1700万人の4分の1、120の国からの470万人が英国とは無縁である。

こうした人口構成の変化に加えて、オーストラリア人のプライドを傷つける事件が1975年に起きた。当時の首相が「英女王の代理人」である総督の一存で突然解任された。「国民が選んだ首相を解任するとは」と共和制議論は一気に盛り上がったが、具体的な政治日程には上らなかった。

政府が公然と言いはじめたのは二年前、キーティング首相が登場してからである。首相は就任早々、親英国派の野党連合に共和国論争を仕掛けた。三か月後にエリザベス女王がオーストラリアを訪問すると、その歓迎式典で、「わが国の前途は独立にある。英国からの完全独立だ」と言い切った。野党側が「女王に礼を失した」と国会で追及すると、「第2次大戦中英国は、マレー半島、シンガポールを放棄し、豪州を見殺しにした。日本の侵略から豪州を守るためにヨーロッパ戦線から豪州兵を引き揚げようとした時も、それを拒否した。これが英国のやり方だ」と公然と非難、国民の愛国心に火をつけ、論争をエスカレートさせた。

この論争で「シドニー・モーニング・ヘラルド」紙が世論調査をしたところ、共和制への移行支持は57%にも達し、低迷気味だった首相の人気も大幅上昇していることがわかった。これをバックに93年の選挙に大勝した首相は、2001年までに国民投票を行なって共和制に移行するための「共和制諮問委員会」を設置した。選挙後の新政権の発足時には、法務大臣が就任式の宣誓を「オーストラリア連邦のために」と述べ、女王陛下への誓いを拒否した。これも首相と打ち合わせの上での行動というのが、一般的な見方で、法相宣誓で世論の反応を確かめると、今後は豪市民権獲得の際行われる「忠誠の誓い」から英女王を追放する法案を上程、国会で可決、「オーストラリアと国民」に忠誠を誓えばいいことにした。

着々と進む英国離れに、英国の大衆紙は「キーティング」族には、反イングランドの伝統がある。1600年代には同姓同名のポール・キーティングが英国反乱の罪に問われた。アイルランドの反逆者の末裔（まつえい）がまた歴史を繰り返そうとしている」など露骨な不快感を表明しているが待望のシドニーオリンピック誘致に成功した首相も、国民も本国のヒステリックな論調など意にも介していない。

むしろ深刻なのは「人権問題を抱える北京」を押さえて五輪開催を勝ち取ったこの国の「人権問題」である。

五輪誘致が決まった直後、豪州大陸の先住民アボリジニたち7000人が「政府の対応によっては、アフリカ諸国にボイコット運動を呼びかける」と声をあげたのだ。

つまり、首相は約200年の歴史をバックに完全独立を主張しているが、4万年以上も前からこの大陸で生活してきた我々は無視されてきた。1967年の国民投票で国勢調査の対象となるまで「国民」としても扱われなかった。25万7000人の先住民の訴えを聞け、というのだ。そして彼らは、土地所有権を含む先住民の権利が認められないかぎりオリンピックの妨害も辞さない、と宣言した。

晴れの舞台で「オーストラリアの完全独立」を宣言しようとする首相と、同じ舞台で「先住民の権利」を世界に宣言しようとするアボリジニ。彼らの戦いは、同時に英本国にも向けられている。ダーウインの進化論ブームの中で英国の学者たちが「類人猿から人類への進化の中間にある」と想定して研究用に持ち帰ったアボリジニの一万ともいわれる人骨を帰せと訴えているのだ。この複雑な動きのバランスを今後どう取っていくのか、五輪準備は始まったばかりである。

※　※

INSIDER

“インサイダー”—世紀末を撃つ！ニュースレター

——“100年目の転換期”意識を

政治改革法案の参議院での審議がなかなか軌道に乗らず、その結果、政府の不況対策が後手後手に回り、来年度予算案の成立も遅れそうな気配となっていることに、経済界はじめ国民はほとんどうんざりしていて、「もういい加減にしろ」という怒りの声さえあがっている。もし自民党や社会党の守旧派が、本質的にはすでに終わった問題である政治改革にいつまでも係らって徒らに時を費やせば、その方面からも糾弾を浴びることになろう。

手前に向かって

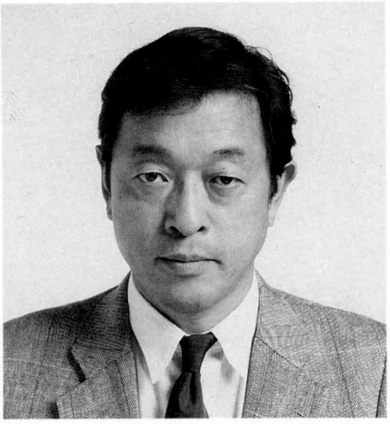
ところが、仮に政治改革を早々にクリアして景気対策に焦点を移したとして、今のところ政府や周辺のエコノミストの間で議論されているその中身は、①5～10兆円の減税を実施する、②つなぎ国債でその財源を賄い、③時期をずらして消費税を値上げしてそれを穴埋めする、④中期的には規制緩和が必要——といったことでしかない。しかしこのように〝手前から〟問題を組み立てていくのは間違っている。①現在の事態を、明治以来100年の産業化とそれを通じての貿易立国の路線が終わったことによる構造転換の時期と捉えて、次の100年の生き方と目標を設定した上で、②バブルのきちんとした清算を通じて土地と金融のデッドロックを解消すること、ゼネコン汚職の徹底追及と公共投資の再配分によって〝土建国家＝日本〟の構造を解体すること、規制緩和を通じて既存の大企業のリストラや中小企業のニュービジネスへの挑戦を促すこと、直間比率を抜本的に是正してこれからの経済社会に相応しい税体系に転換すること、などの中期的課題を整理し、③それに沿った形で当面の景気浮揚策を講ずる——というように、先のほうから〝手前に向かって〟問題を組み立てることが求められている。

効果のない減税

減税はやらないよりやったほうがマシであることは言うまでもない。だが、実際には5兆であろうと10兆であろうと大した効果はない。

いま多くの人々が貯蓄はあっても消費はしないと決め込んでいるのは、一方では、従来型の〝豊かさ〟が飽和状態に達してかつての〝3種の神器〟のような全国民的な消費願望の対象となるモノがなくなったこと、他方では、政治も経済も構造転換期にあることが薄々には察せられて、将来に対して漠然たる不安が広がっていること——によっている。

その基本的な条件が解消しないまま、しかも近い将来に消費税アップで回収されることが分かり切っている中で、いくら減税分を割り戻したところで、消費をかき立てるよりも貯蓄に回るほうが多いことは目に見えている。



小誌では㈱インサイダー（本社・東京・高野孟社長）と提携。国際政治経済の情報誌「インサイダー」の一部を転載する。一般誌紙にはない鋭い分析にご期待ください。

高野　孟（たかの　はじめ）

◎44年東京生まれ。68年早稲田大学文学部西洋哲学科を卒業。◎通信社記者、コピーライターを経て、75年からフリージャーナリストとして、国際政治経済の情報誌「インサイダー」の同人に参加。80年から同誌編集長。独自の情報源を駆使した角度の高い情報と、国際問題の分析力は、各方面から高い評価を受けている。◎「内幕」、「M資金」、「世界地図変動の読み方」、「21世紀への世界時計」など著書多数。◎最近はTVの討論番組、ニュース番組のワールド・ニュース・アナリストとしても活躍中。評論家の津村喬は実弟。

組み立てが間違っている不況論

貯蓄に回らないようにするために、減税小切手ないし商品券のようなもので割り戻して、何かモノを買うしかないように仕向ける案が考えられているが、これは食べたくない豚に無理やり餌を詰め込むようなもので、非人道的でさえある。

そもそもこの減税論の前提には、今の不況を循環的なものと見て、公共投資や減税など旧来のケインズ的な手法の組み合わせで脱出可能とする常識の嘘が横たわっている。そうではなくて、公共投資も消費も新しい長期目標に適合するように組み替えが求められているのである。

次の花形産業は？

問題の第1は、消費者が買いたいモノがなくなってしまったことである。飯田経夫は書いている。「車と一連の家電製品とを2本の柱とするこの〝20世紀前半・アメリカ型ライフスタイル〟は、いつしか〝豊かさ〟の名で呼ばれるようになったが、いまや私たち日本人は――日本人を含む先進諸国の人々は、その延長戦上ではほぼタネが尽き、やるべきことがなくなろうとしている。つまり消費者は、買いたいものはすでにほとんど買ってしまい、新たに買いたいものがなくなってしまった。……今回の不況で、とくにこれまで成長をリードしてきた自動車とエレクトロニクス製品の売れ行きが不振を極めていることは、はなはだ象徴的である」（『VOICE』12月号）

同じことをピーター・ドラッカーも別の言い方で語っている。「これはリセッションではない。現在を転換期と見るべきだ。…特に日本にとって転換期の乱気流は激しい。経済が製造業にどの国以上に依存しているためだ」（11月3日付日経新聞）

明治以来われわれは、工業を興し都市を発達させて農業社会を産業社会へと転換させることを通じて、欧米型の産業機械文明に基づくモノの豊かさを実現すべく突っ走ってきたが、その**産業機械文明の枠とも言える贅沢な自動車や便利な家電製品が**普及したところで、もはや求めるべきモノを失いつつある。**モノでないとすればココロか知恵か情報か、とにかく形のない何かだろうとは**予感できても、それが何であって、従って次の花形リーディング産業はどれなのかはよく分からない。

貿易立国の限界

第2に、同じことが国内だけでなく輸出市場をめぐっても起きている。円が115円を切ったところから、自動車もエレクトロニクスも、日本で完成品を作って輸出しても赤字にしかならない。これまでの石油ショックや円高を社内の合理化や下請けへのシワ寄せで乗り切ってきた輸出産業も、さすがに無限にコストダウン出来るはずもなく、ついに1つの限界点に到達した訳である。

——“100年目の転換期”意識を

　ところで、日本は麻雀の1人勝ちのようにして1000億ドルを超える貿易黒字を溜め込んで国際的非難を浴びているが、簡単に言うとその**黒字の30%は自動車・エレクトロニクスの2大産業の完成品輸出によるもので、さらにその40%は同じ2大産業の部品輸出によるものである**。ということは、この円高が続けば、300億ドル分の黒字は急速に消滅する。その分、海外での生産が増えるから部品や機械・設備の輸出は増えるかもしれないが、しかし部品などの現地調達の要求がますます高まっているから、そうそう増えることはない。

　いずれにせよ、黒字の7割を稼ぎ出してきた自動車・エレクトロニクスの2大花形産業にかげりが見えてきたことは事実で、そこで今までのパターンであれば、次の新しい外貨稼ぎの産業が現れてきてバトンタッチが行なわれるはずなのだが、その次のランナーが見当たらない……というのが現状である。

　国内の資源と市場に恵まれないこの国は、明治以来ずっと、単に産業化してきただけでなく、原料を安く仕入れてそれを加工し、質のいい工業製品を大量に製造して世界中に売りまくる、いわゆる貿易立国の路線を採ってここまで豊かになってきた。

　その過程では、**戦前は生糸、綿・人絹織物、衣類など繊維関係と鉄・銅製品が輸出をリードし、戦後1960年代までは鉄鋼と造船が、70年代からは自動車と家電・事務機・半導体が、ちょうど駅伝競争のようにバトンを引き継いで来た。が、次の輸出をリードする産業はない**。ということは、モノを売って外貨を稼ぐという100年来の構造が成り立たなくなってきたということである。

売り物がない日本

　ここでも、モノでなければ何なのかが問われることになる。イギリスはヴィクトリア朝の繁栄の後、100年ほど前にモノを売って生きて行けなくなったが、幸いにしてそれまでに全世界に展開した投資から回収される収益が貿易外収入をもたらし、さらにそれをまた外に向かって運用するシティ（ロンドンの金融街）の世界的金融センターの機能とノウハウがあって、〝金融大国〟として生き残る道を選んだ。

　しかしいずれドイツがECの通貨統合のイニシアティブをとって新しい金融大国となった時、イギリスはどう生きるのか。フランスは、アフリカ音楽を輸入して〝ワールド・ミュージック〟に仕立てて世界中に普及したりして、文化大国として生きようとしているかに見える。

INSIDER

“インサイダー”—世紀末を撃つ！ニュースレター

組み立てが間違っている不況論

アメリカはもはや軍事大国を売り物にして、兵器と航空・宇宙のほかには農産物を売って稼ぐという構造から離脱して、マルチメディア時代を睨んだ情報大国、ソフトウェア大国に向かって大転身を遂げようとしている（前号参照）。

日本は金は持っていても、それを大蔵省の厳しい管理とサラリーマン的な銀行トップの無難な経営方針の下で、アメリカの債券や不動産に運用しているのが精一杯で、とても世界の金融市場を牛耳れるだけの度胸もノウハウもない。何よりもイギリスはじめ欧州の金融の裏側を仕切るユダヤ財閥のような存在を持っていない。むしろ21世紀のアジア・太平洋の金融中心は、巨大な投資機会をもたらす中国と底知れぬ華人ネットワークとの接点に立つ香港に奪われていく可能性のほうが大きい。

それを輸出して食べて行けるほどの文化もなく、ならば情報かと言ってもすでに肝心なところはアメリカに抑えられている。とすると日本は、モノを売れない時代に何を売って生きようとするのだろうか。

この内外にわたる100年目の行き詰まりを打開するためにこそ、バブルの清算、規制緩和、公共投資の土建業からの解放、企業のリストラなどが求められることになる。

税制も転換

直間比率の見直しの問題も、この100年目の転換の中に位置づけるべきことであって、減税の穴埋めとして消費税を上げるといった目先の方便として提起したのではただの損得勘定のレベルでしか受け止められない。

明治の初めにはこの国の人口の圧倒的部分は農村にあり、従って税の主な形態は地租であった。農業はじめ第1次産業の就業者が急減するのは1960年前後からで、代わって第2次産業＝製造業の爆発的な成長の時代がやってくる。そこでは大企業とその労働者から主に税を取り立てる法人税、所得税中心の現在までの直接税体系が有効だった。だが70年代に入って製造業の従業者の絶対数の伸びが止り、75年前後には第3次産業の従業者が50％を突破した。そうなると直接税中心では税収の増大が望めないだけでなく税の捕捉そのものが難しくなって、間接税中心の体系への移行が必然化する。

従って、例えば小沢一郎が『日本改造計画』の中で提唱しているように、個人所得税・住民税を半分に、企業法人税を世界最低水準に、それぞれ引き下げることを条件として、消費税を10％とするといった大幅な見直しが必要で、それもまた100年目の転換を促すことになる。

（No.307　'93年12月1日号）

T CALENDAR

トカレンダー

May

◆5日—7日
アミューズメント＆レジャートレードショー
会場：プラハ市 プラミスロビー パレス（チェコ）
連絡：Eurotrade Exhibitions
TEL：44－905－61－3256
FAX：44－905－72－4768

June

◆2日—5日
'94東京おもちゃショー
会場：千葉県 千葉市 日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：㈳日本玩具国際見本市協会
TEL：03－3829－2521
FAX：03－3829－2549

◆8日—13日
エキスポ ディバージョンズ'94
会場：グアダラハラ市 エキスポ・グアダラハラ（メキシコ）
連絡：AIFAD
TEL：52－3－614－30－15
FAX：52－3－647－88－39

◆9日—10日
カナディアンGAMEXPO'94
会場：ブリティッシュコロンビア州 バンクーバー市 バンクーバー・コンベンションセンター（カナダ）
連絡：Cascadia Pacific Communications Inc.
TEL：1－604－684－0880
FAX：1－604－684－0881

◆23日—26日
サマーCES'94
会場：イリノイ州 シカゴ市 マコーミック・プレイス（アメリカ）
連絡：CES
TEL：1－202－457－8700
FAX：1－202－457－4901

September

◆21日—23日
アミューズメントマシンショー
会場：千葉県 千葉市 日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：JAMMA
TEL：03－3438－2363
FAX：03－3438－2721

◆22日—24日
AMOAエキスポ'94
会場：テキサス州 サン・アントニオ市 コンベンションセンター（アメリカ）
連絡：AMOA
TEL：1－312－644－6610
FAX：1－312－321－6869

◆14日—16日
TiLE 1994
会場：マーストリヒト・エキジビションズ＆コングレスセンター（オランダ）
連絡：Andrich International Limited
TEL：44－985－846181
FAX：44－985－846163

◆27日—29日
レジャー・インダストリー・ウィーク
会場：バーミンガム市 メトロポール#3、3A（イギリス）
連絡：Independent Exhibitions Ltd.
TEL：44－932－564455
FAX：44－932－560009

October

◆2日—7日
ワールド・ウォーターパーク・シンポジウム＆トレードショー
会場：ネバダ州 ラスベガス市 MGMグランド（アメリカ）
連絡：World Waterpark Association
TEL：1－913－599－0300
FAX：1－913－599－0520

◆13日—14日
アソシエイテッド・レジャー・プレビュー（AL Preview）
会場：ロンドン市 ハンマースミス ノボテル（イギリス）
連絡：Howard & Wikberg Promotions
TEL：44－71－387－2021
FAX：44－71－388－9663

◆21日—25日
'94台湾国際電子遊戯機産業展（TIEGE'94）
会場：台中市 西屯区 天保街60号 台中世界貿易センター（台湾）
連絡：台湾電玩雑誌
TEL：886－2－7607407～10
FAX：886－2－7623873

◆2日—5日
IAAPAショー
会場：フロリダ州 マイアミビーチ市 マイアミビーチ・コンベンションセンター（アメリカ）
連絡：IAAPA
TEL：1－703－836－4800
FAX：1－703－836－4801

1994

January

◆6日—9日
ウィンターCES
会場：ネバダ州　ラスベガス市　ラスベガス・コンベンションセンター（アメリカ）
連絡：CES
TEL：1－202－457－8700
FAX：1－202－457－4901

◆6日—8日
VAN EXPO '94
会場：マーストリヒト　MECC-EXPOセンター（オランダ）
連絡：Buro Zondag Stam
TEL：31－4103－3944
FAX：31－4103－3687

◆25日—27日
ATEI
会場：ロンドン市　アールズコート1（イギリス）
連絡：BACTA
TEL：44－71－713－0302
FAL：44－71－713－0446

◆26日—29日
ima
会場：フランクフルト市（ドイツ）
連絡：Blenheim Heckmann GmbH
TEL：49－211－901910
FAX：49－211－9019127

February

◆22日—23日
AOUエキスポ'94
会場：千葉県　千葉市　日本コンベンションセンター（幕張メッセ）
連絡：AOU事務局
TEL：03－3253－5671
FAX：03－3253－5688

◆23日—25日
RANエキスポ
会場：東京国際見本市会場
連絡：マーコムインターナショナル
TEL：03－3403－8515

◆24日—27日
フニアショー'94
会場：デブレセン市　スポーツホール（ハンガリー）
連絡：Attila Pocsai
TEL：36－52－318－862
FAX：36－52－317－941

◆24日—27日
ウェルカム'94（第1回ホテル＆レジャーテクノロジーフェア）
会場：イスタンブール市（トルコ）
連絡：Knights Management Services
TEL：44－323－442747
FAX：44－323－840014

March

◆8日—9日
AMEX '94
会場：ダブリン市　グリーンアイルホテル（アイルランド）
連絡：MD Associates
TEL：353－45－21190
FAX：353－45－21438

◆17日—19日
ACME '94
会場：イリノイ州　シカゴ市　オハラ・エキスポジションセンター（アメリカ）
連絡：Glasgow Inc.
TEL：1－708－333－9292
FAX：1－708－333－4086

◆17日—20日
スプリング　エナダショー
会場：リミニ市（イタリア）
連絡：Rimini Trade Fair Corporation
TEL：39－541－71－1711
FAX：39－541－77－4313

◆25日—31日
TAE '94
会場：台湾省　台北市　敦化北路340号　松山外貿展覧館A区
連絡：クリエーティブPR社
TEL：886－2－3937404
FAX：886－2－3215098

April

◆21日—23日
NAMAウェスタン・コンベンション＆トレードショー
会場：ネバダ州　ラスベガス市　ラスベガスコンベンションセンター（アメリカ）
連絡：NAMA
TEL：1－312－346－0370

FER '94
◆27日—29日
会場：マドリッド市　パベロン・ド・クリスタル（スペイン）
連絡：FER
TEL：34－3－416－1466
FAX：34－3－415－0095

12月号業界紙誌から

PRESS WATCHER

プレス ウォッチャー

中内 勝郎

この不況はあと何年続くのか

まずは、新年のご挨拶を申し上げます。年が改まったのに、12月中の発行記事をコメントした文章など興ざめという人も多いと思うので、旧年中も、今日現在も、そしてこれからも当分、業界の強い関心事であるにちがいないことにネタをしぼって探してみた。それは何と言っても、景気の問題であり、いったい何時になったら売上げが上向くのだろうか、という将来への不安であろう。

手始めに景気現状の認識の仕方である。アミューズメント施設の売上げの低下状況は、どの業者も正確な数字を教えたがらないから仕方がないが、伝えられるのは数%から50%までもあり**実像は捉らえ難い。業者によってかな**りのバラつきがあるのだろう。G紙(12／15)論潮では「株式公開各社の九月中間決算の内容をみると、かなり大きなロケーションを増やした大手でもオペレーション収入の増加が見られなかったり、積極的なリストラを実施したテクモですら二四%減になった(九三年三月末三十一店から六店増、三店減とした)」、専業オペレーターは「平均で前年比二〜三割減少という声が比較的多い」となる。しかしこれが普通の売上げなのであって「バブル景気で余計に収入が増えたぶんだけ消えたにすぎない」(同)という業者もいて、業況の見方は危機感ばかりではない。A誌・東京最前線欄でも「(売上げは)数年前に戻っただけ、と冷静なオペレーターが少なくないのも事実である」と伝えている。

バブル時期にやみくもに業務を拡大して固定費が増大し、これから大きな借入返済をかかえる業者は不安一杯だろうが、その時期にもムチを入れず、マイペースの堅実経営に徹してきた業者は、これまでに、むしろ基盤を固め余裕があるだろう。浮かれている周囲に同調しないのは、一見、消極的に見えても、その自己を信じる芯の強さは経営者の大切な資質であり、機敏に正確にマーケットを判断し、集中的に経営資源を投入し収益を上げる采配と並んで賞賛されてよい。そのような、いわば大人の経営者が多くなったことは業界の成熟の現れでもあろうが、慶賀すべきだろう。

次にこの業況低迷がいつまで続くかについて、12月の本欄では95年8月までの見方とか、あと3年、5年以上といった議論を紹介したが、大方の見方は2~3年以上に長期化するとの予想である。日本経済の不況は国全体の努力で立て直すしかない。が、アミューズメント産業自体に内在する原因はなかったか、それは何か、それへの対策はなにか、となるとこれは我々の問題となる。

将来に合わせたAM施設のスタイルを考える

A誌・風知草は「AM産業の需要層は年々増加の一途を辿って来ているし、将来にわたっての不安はない」というが、そのような楽観は確かなのだろうか。これまでの右肩あがりのカーブは、バブル時代、変化への満足を求めた燥の消費者心理が押し上げたもの。今後、経済が沈静化、消費者心理は一転して心の満足を求め、学習・文化・健康などに関心が強まり、一人ひとりの生活を大切にする鬱の心理に変わるとの予想があるとき、少なくとも現在のスタイルのAM施設に対する興味に変化が起きないはずはない。

加えるに家庭用ゲームの高性能化がある。「家庭用は業務用も包含（移植）できるのに業務用は家庭用（長時間プレイタイプ）を取り入れることができない。コインオペで営業するかぎりプレイ時間の制約ができてくるので仕方ないのだろうか。愛すべきビデオゲームの立つ瀬が段々と小さくなっていくような気がして杞憂な心配をしてしまう」（C誌・編集後記）というのは決して杞憂どころではないのである。米国に比べ日本では遅れをとっているが、マルチメディア時代の到来が目前に迫っている。コンピュータ、CPU（中央演算処理装置）、ソフトウエア、電気通信の四つの技術が一つになって「情報ハイウエー」（ニューズウイーク・12／15号）ができ、家庭と結ぶ。この巨大システムに最初に乗って登場するのは娯楽産業であるに違いない。街のAM施設が心の準備を始めておくのに遅いことはない。

問題点とその対策について

C誌・AM春秋は、経済の好不況も店舗のオープンラッシュによる過当競争も、いわば一つの環境条件（『他動律』）であって、オペレーター企業1社がどうできるものではない。「その宿命は宿命として、ヒットマシンやブームの部分を余禄として享受し、オペレーター自体による『自動律』のウエートを拡大・強化した、新しい店舗創出への努力をなすべきではなかろうか」とオペレーターに積極的な対応を求める。A誌も同様に「（現況は）逆に安定した企業経営の足掛りを構築できるチャンスかも知れない。採算面に合う安定した収益の基準をどこに置くか、将来を見据えた冷静な経営判断が必要」（風知草）とする。

対策を考えるには、足元の、つまり企業または業界にある改善すべき点について問題意識を明らかにしておかねばならない。

①過剰出店　これは自由市場であるからいたしかたない。これにより業態の向上、洗練があったことは事実である。この競争で淘汰されることのない店づくりを大いに工夫し勝ち残るほかない。「まだまだ、従来のゲームセンターの大型化の域を大きくは出ていない。設備的充実・演出にはかなりのものがあるが、人的サービス・演出はまだまだの観が強い。ホテルのサービスではない、アミューズメント施設としてのサービス。ヒットマシンではなく、そのスペース自体が吸引力をもつロケづくり」（C誌・AM春秋）。

来店客が求めるAM施設の環境の要件は一体どの辺にあるのか、再考したい。美しく着飾るのはよいが限度を越すことがあろう。薄化粧の魅力だってある。素肌の健康美も。繁華街、郊外店、ショッピングセンターなど立地により程度は違うが、店舗デザインのあり方（内装、装飾など入れ物だけでなく、最適な機種と台数の選択、レイアウト、付帯設備などを含めた）をしっかり把握することが必要である。センスだけで片付けるのではなく、試行錯誤も前提とし、合理的な計算づくのアプローチをこの際オペレーターは確立してほしい。

②料金の硬直性　これもA誌・東京最前線の記事から。「今はファミリーレストランだって安いメニューを揃え始めた時代。他の業種がそうであるようにゲームコーナーもより手頃な値段と

いうものを考えていかなければならない」とオペレーターの話を伝える。
　当今はやりの店はDSであり安売り店である。いまや百貨店もスーパーも安売りをせざるを得ない状況になっている。流通機構は、いかにして消費者により安く商品をとどけられるかが最大の課題であり、痛みを押してまでの構造改革が進行している。アミューズメント施設はそんなことに全く無縁といえるのだろうか。
　多くの業者の観察では、来店者数は減っていない。たんに客の支出額が減っているということらしい。仕事がなく収入が減るが、浮いた時間は増えていることは想像できる。アミューズメントはその空いた時間を消費させるサービスとすれば、その資源を使いきれていないわけである。
　例えばストIIをプレイするにしても大都市繁華街のデラックスな環境でするのと、どこかのSCのコーナーでするのと料金の差があって不思議はない。よい照明、よい座席、よいムードの中のプレイは、それだけのサービスの付加価値があるのだから、高価であるのは当然である。むしろどこでも一律に同料金であることのほうがどこかに無理がある。
　業界には料金値下への抵抗感があろうが、利用客の立場にたって考えてもよい。
③人気機種への偏重　「安定したインカムを弾き出す、もっとバラエティに富んだ機械が欲しい」（C誌・ロケーション別業況）。テレビゲームのソフトが格闘技ばかりに偏ることに不安がある。プレイ客の飽きが一挙にくる懸念を拭い去りきれない。人気機種の交替や、市場への出品の仕方に、本当は業界ぐるみで知恵をしぼるのがよいのだろうが、かなわぬ相談だろう。せめて他社が造るものとは全然別種の遊びを造ることを理念とする、亜流であることに甘んじないメーカーを待望するしかないだろう。

オペレーター各社の営業ポイント

　明るいとは言えない年初であるが、それでも健闘中の中堅オペレーターの報告をA誌が特集しており、これは元気づけられる。「**中堅オペレーターかく闘えり　～堅調5社が語るロケ現状と対策～**」はよく調べられている。その中から勉強になるポイントをいくつか挙げてみよう。

㈱フジ・ユーエン

●間接部門を極力抑える　事務所には古館社長と女性事務員の二人だけ。他の社員は全員、SCロケ15店舗の現場へ。

●高齢社員の活用　採用の基準は一つの会社に20年前後以上の勤務経験があること。社員だからもちろん昇級もある。計算能力が低下したり、体に支障が出るまでは退職しないことが条件。

●中古機の設置　マスメダル機などは中古機を使い、メダル8枚100円の低料金で営業。

●自力展開　今の状況は銀行から勧誘があっても借りない。自社の力に応じたロケ展開。

㈱アムス

●ロケ運営は人がすべて　社員教育はもちろん。週休2日制を採用、代休は最高まとめて10日間とれる休暇制度を採用。テレビ、ラジオ、新聞、雑誌に企業CMなど実施、優秀な人材の確保に役だっている。

㈲たつみ娯楽

●ゲーム難易度調整、プレイ時間に応じた価格設定　バーチャレーシングDXを、設置当初100円、半年後200円として成功。「機械の性質を知ってそれをアレンジして使うことはビデオゲームだけでなくあらゆる機械に可能。メーカーから与えられたものを、そのまま使うのではオペレーターの活躍する場がないじゃないですか」と入江社長。

　C誌・AM春秋は規制緩和にむけての業界の対応について、リデンプションを含めた新しい営業形態も視野に入れた取り組みがあってよいとして「**現行法のもとでは、現行法に則った遵法営業が旨とさるべきは言うまでもないが、当業界はあまりにも受身に過ぎまいか。将来に視点を置いた営業形態の研究と当局への働きかけに、もっと能動性がほしい**」と訴えた。AM施設の売上げ低迷という難所を乗り越えるためにも、個々オペレーターの独立心と能動的な営業工夫を改めて奮いたたせることが大切だ。

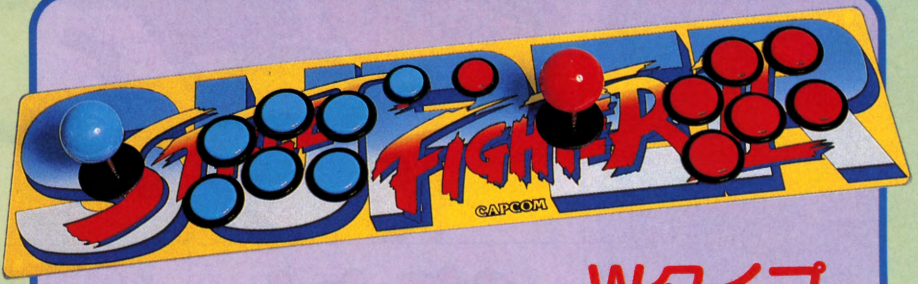
●新登場●

ロケーションで、その差歴然！
ビビットなデザインが目をひきます。

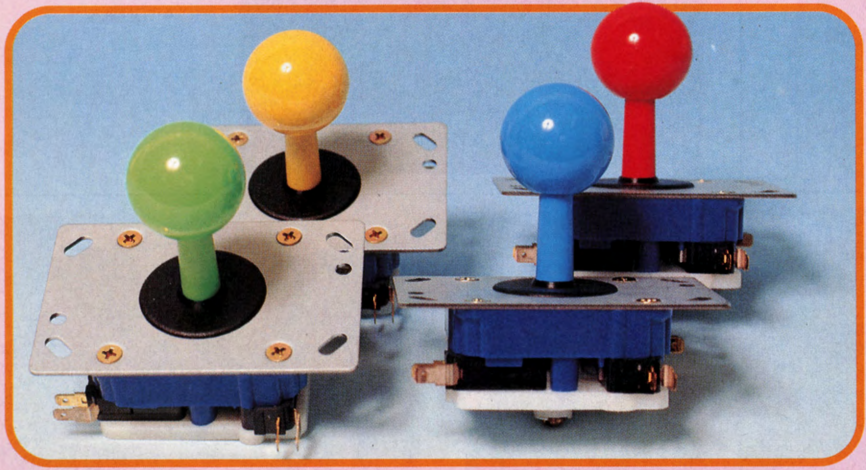
スーパーストリートファイターII 化粧パネル

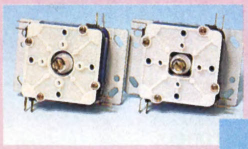


1P・2P対戦タイプ（2本1セット）

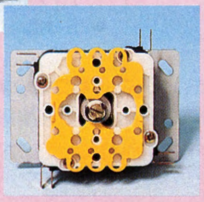


Wタイプ

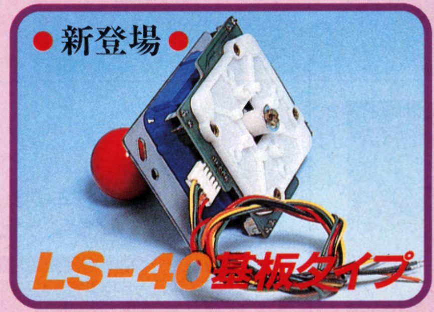




メインガイドは2種類あります。（角/丸）



サブガイド（2.4.8方向）切替は、角/丸専用



基板タイプも加わり、シリーズ充実!!

ジョイスティック LS-40

過激なゲームにも充分耐える強靭な造り。

部品点数を減らしローコストを実現！

シャフトカバーがついて安全、さびない

シャフトカバーの色を自由に変えられるのでコンパネがカラフルに！

努力と実績で明日を拓く——

✻ セイミツ工業株式会社

本社／埼玉県戸田市美女木5－20－9 〒335
TEL048(421)5200 FAX048(421)2433

代理店

㈱アミックス	札幌市中央区南三条西13丁目 柴田ビル2F TEL 011(232)2755	㈱ユウビス	本社 東大阪市川俣3－1－35 TEL 06(787)1881 東京営業所 東京都台東区東上野1-24-4 TEL 03(3837)3884
㈱セイミツ関西	大阪市東淀川区下新庄3-11-13 TEL 06(326)8691	㈱セイミツ九州	福岡市博多区東光2-18-24 TEL 092(473)5117
㈲プリンス	TEL 06(323)8804		


NEW YEAR SELECT
突然変異の有袋類!?
ふてぶて親子
●親40・子供入りきんちゃく60
計100個入
ねぇ、ママぁ。
またきんちゃくの中に
入れられるの?
はやく来いよ
ご要望にお応えして
追加生産
いたしました。
またまたお逢いできましたわね(フフ…)
©SPiCE PROVISION
たぁくん
なっちゃん
くねよん学園
●(MINI²絵本付)6種　計100個入
ゆうくん
©SPiCE PROVISION
バレッタ(大)
●100個入
あっくん
今、話題の
絵本付き
ぬいぐるみ。
しかも
かわいー
みぃちゃん
まぁ坊
バレッタ(小)
●75ø対応　100個入
イヤリングアクセサリー
●100個入
昨年中は、たいへんお世話になりました。
'94年も、サンユーの商品展開にご期待ください。
SANYÚ
株式会社　山雄
★掲載商品はオペレーター価格@¥300程度以下です。
プリント柄ネクタイ
●100種　100本入
DANDY?
サンユーのネクタイはカッコいいの。
〒111 東京都台東区駒形1-5-5
TEL●03-3841-2614
FAX●03-3841-3048
振り込み先：三和銀行　浅草支店
当座　311048
(株)山 雄

フロッピーTYPEコンピュータ・ゲーム

ぴょん太くん

開発のポイント的中!!ゲーム性・デザイン性
低コスト・高インカムを全てクリア!!
フロッピー交換でオールラウンド
マシン誕生!!1台1ゲームの
時代を変え、
長期稼動実現!!



近日発売

これはすごい・設置するだけで高収入!!
小さなスペースを有効活用・待ち時間が楽しい!!

待望のカラオケ店向・ゲーム機登場!!

高インカムのポイントのひとつ
サービスカードでいろんな販促やイベントができます。
お店の独自の企画にあわせて、景品や無料券と交換して、ユーザーをにがしません。



第1弾「ぴょん太くんクイズゲーム」に続いて、
新作ソフト続々企画開発中!!
占い・性格判断・心理ゲーム
ビンゴゲーム・スロットゲーム
トランプゲームetc

ASCOM
株式会社 アスコム

即戦力の高収益マシーン

販売代理店募集中

※写真と画面はモデルですので実際の製品と異なる場合があります。
※製品の仕様は改良の為予告なく変更する場合があります。

◆詳しい資料をさしあげます。お電話下さい。
◆アミューズメントスペース・カラオケルームの経営及び、企画運営
又、各種カラオケ機器・アミューズメント機器の販売及びリース・レンタルをおこなっております。

お問い合せ先 E·E·D 株式会社イー・イー・ディ
〒160 東京都新宿区舟町15
TEL 03-3359-8875
FAX 03-3358-7112
製造元 ASCOM 株式会社 アスコム

＋α（プラスアルファ）が魅力のオリジナル商品で注目度No.1!!





ショー・コスギの忍者学校

各5種20個 100個入

© SHO PRODUCTIONS INC. USA

ドジでユカイな5人の生徒 只今修業中!!

新発売



写真の製品は試作品の為、変更する場合があります。

しあわせ気分

夢まくら 2種 100個入

©1993 IWAYA CORP.

※掲載商品はOP価格@￥300程度以下です。

ボリューム感がUPしたニューバージョン!



シューズスリッパニュータイプ 96個入6色

OUT DOOR派必見!人気街道激走中



レジャービークル 5種100個入

実用性が魅力のカラフル貯金箱



10万円貯・ま・るBANK 3色120個入

© TOY BOX CORPORATION

―― 当社のぬいぐるみは全品、自社にて「検針作業」を行って出荷しております ――

上記商品の他、15種類の商品を企画中!!

BOXING

素敵空間を演出する
ポップなインテリアグッズ!!





カーニバル&クレーン
ー商品はパッケージ入りですー

ボクシンググローブ 5色100個入

(この商品は景品用に作られたものです。「インテリア」以外には使用しないで下さい。) ©1993 U・U・U



カーニバル & クレーン

靴下君
20色 200個入

カラフルなアクセントカラーが
足元を軽やかに演出!!

人気沸騰中!!オシャレに
遊べるバスケグッズ

新発売



カーニバル

フリースロー 3色72個入



超魔界大戦 どらぼっちゃん

©1993 naxat soft ©1990,1993 RED

ゲームで人気のキャラクターが
ぬいぐるみで新登場!

5種 100個入

アイデアぬいぐるみで
御利益が
期待出来そう…!?



合格保険
4種 120個入

プライズマシン対応商品

- 人形セット (100個入/50個入)
- アクセサリーセット (200個入)
- キーホルダーセット各種 (100個入)
- デジタルセット (100個入)
- ミニカーM-1 (100個入)
- ジャンボツインセット (100個入)
- 75φカプセル各種 (150個入)
- 46φカプセル各種 (300個入)

新発売
ほかぽかてぶくろ75
(150個入)



——当社のぬいぐるみは全品、自社にて「検針作業」を行って出荷しております——

クリエイティブにゲーム景品の世界を拓く…
浦山商事株式会社
〒133 東京都江戸川区北小岩4-20-15
TEL.03-3658-1236(代)
FAX.03-3650-8380


DYNA
DYNA CASINO INTERNATIONAL
豪華さを、
本当の贅沢を
提供いたします。
新部門開始!!
CASINO FALEZ
LONDON CASINO SUPPLIES
EMPRESS CLUB
Luxe
CASINO EMPERYAL
$100000
$50000
$10000
$5000
$500
2 to 1







SUPER CHERRY MASTER

スーパーチェリーマスター

Rushing Bells™

ラッシング ベル

HIGH QUALITY. TOTAL RELIABILITY. THIS IS DYNA.

- ベルラインを9回集めてボーナスにチャレンジ!!
- ボーナス中は、スローリールで777 100%ストップ可能.!!
- **驚異のベルライン:45連続ラッシュ!!**

DYNA CASINO INTERNATIONAL GROUP

DYNA CO., LTD.

Head Office: 2-3-48 URIWARI, HIRANO-KU, OSAKA 547, JAPAN.
European Office: HÄLSINGEG. 14-16, S-113 23, STOCKHOLM, SWEDEN.
TEL.46-8-306250・FAX.46-8-332019

株式会社ダイナ

〒547 大阪市平野区瓜破2-3-48 TEL. 06-707-9268 FAX. 06-708-6743

遵法営業を厳守しご使用下さい。


LUMILITE NOUVEAU
「ルミライトヌーボ」は、原画を特殊蛍光色材でシルク印刷し、アーティストの手により最終作業を施した高品質な絵画調壁紙です。従来であればアーティストの現場着色となり、手間・予算が大幅にかかりました。が、「ルミライトヌーボ」であれば、現場着色が貼るだけの施工となります。
ルミライトヌーボ
●通常の照明の状態
●ブラックライト照射の状態
注目度No.1、斬新な演出効果でビッグチャンス!!
ルミライトヌーボは、通常照明では白い壁面状態で、エレガントなインテリアスペースが楽しめます。その壁面にブラックライトを照射しますと、特殊蛍光色材が反応して、幻想的なビジュアルが、鮮明に発色、浮かび上がります。瞬時にして壮大な幻想空間を出現させる事を可能にしました。単なるシートから両極端なイメージを表現できる画期的な新素材として注目を集めています。ユーザーを陶酔させる店舗づくりで、競争を勝ち抜く事を実現する、抜群のツールです。ハイクオリティな店内が売上げアップにつながります。当社が自信を持ってお届けするルミライトヌーボです。
まだ壁紙のままですか?
光をあてると瞬間、夢世界!!
驚異的な低コストで1/2に!!
ハイクオリティで効果バツグン!!
施工は従来通りスピーディ!!
■サイズ:1セット W2700×H2400(mm)
1セット=3シート1組
1シートW900×H2400(mm)
LN-93
特許出願中
DESIGN VARIATION
A宇宙 B宇宙 C海底
D人魚 E鳥
ASCOM
株式会社
アスコムディーリング
本社
〒660 兵庫県尼崎市梶ヶ島1−9
TEL:06(482)0515
FAX:06(488)9783
東京営業所
〒160 東京都新宿区四谷4-29-8 パールフジタ301
TEL:03(3354)8565
FAX:03(3354)9317


見よっ！火遁の術だー
ちゃーんと刀もあるんだピョ！
©AM・WORLD
M-112
影ピヨ
¥27,000
●17cm・5種類・90個セット
朝だ、朝だ、ヨ～ぼくたちの年っ！
M-120
海賊・ワンぱくCLUB
¥28,500
●18cm・5種類・95個セット
©AM・WORLD
M-108
恐竜キッド
¥27,000
●20cm・5種類・90個セット
©AM・WORLD
オーレー、オーレー。ぼくたち、ワールドチャンピオンだ！
お腹ペコペコ。食いしんぼうハングラー、泣き虫トプラもいるよ。
いっち、にー、さん、しー、快走だ！ハーハー、フーフーがんばりすぎちゃった！
(手と足が自由に動きます)
M-106
コミックサッカー
¥29,800
●20～25cm・5種類・100個セット
©AM・WORLD
M-111
コミックランナー
¥24,800
●21～25cm・5種類・100個セット
©AM・WORLD
有限会社 アム・ワールド
TEL.078・441・6181 FAX.078・441・6886
〒658 神戸市東灘区本山南町5丁目4-25-705
AM WORLD
無▸料▸配▸送[1部地域を除く]
★表示価格に消費税は含まれておりません。
★商品名、商品番号、商品価格をお確かめください。
★商品改良のため仕様等は、予告なく変更する場合がありますのでご了承ください。

安さ独占！アッと言わせる驚愕のプライスでご提供!!

超破格プライスに注目 @45円

① 怪獣くん 5種 300個入（38mm） 75・46φカプセル対応



超破格プライスに注目 @45円

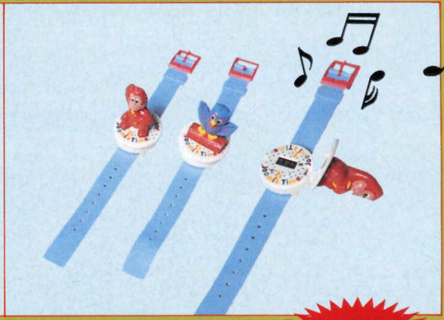
② コビトくん 5種 300個入（36mm） 75・46φカプセル対応



③ LCDウォッチ @280円
3種 120個入



④ スラップウォッチ LCA LCD-1 @250円 LCD-2 @200円
3種 120個入



⑤ アニマルウォッチ（メロディー付） @200円
2種 120個入



⑥ LCD怪獣ウォッチ @150円
3種 120個入



⑦ ファッションウォッチ @200円
6種 120個入



⑧ ライト付キーホルダー @75円
5種 200個入（35mm）



⑨ ボールキーホルダー @35円
5種 300個入（25mm）



⑩ 怪獣ファミリー @80円
3種 180個入（63mm）



⑪ ホログラムキーホルダー @150円
45柄 120個入（四角－47mm 丸－40mm）

■3万円以上お買い上げの方送料サービス致します。（北海道・沖縄・離島を除く）
■月60万円以上お買い上げの方20%割引き致します。
■記載価格は全て税別です。
■その他ギフト商品も多数ございます。

製造大卸
MK 株式会社 三河商事
〒125 東京都葛飾区白鳥3-6-12 FAX:03-3601-3816
TEL:03-3604-7884
振込先 住友銀行 葛飾支店 当 290640

年中無休 お正月も営業中のスゴイ会社デス



マリオバック　定価 ¥30,000（100ケ）



サッカー・バスケットゲーム　定価 ¥21,600（72ケ）



マリオクリップ　定価 ¥11,500（50ケ）



サッカーキーホルダー　定価 ¥9,000（50ケ）



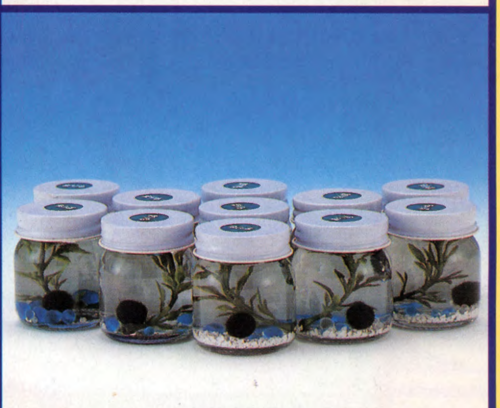
サボテン　定価 ¥19,600（98ケ）



75ø景品セット　定価 ¥15,000（100ケ）



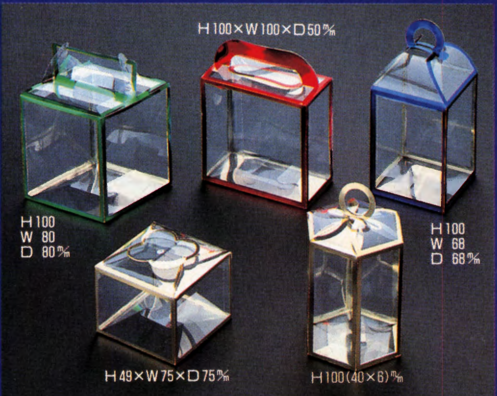
アクセサリーセット　定価 ¥20,000（100ケ）



マリモ（本物）　定価 ¥26,000（100ケ）



ウォッチセットアソート　定価 ¥15,000（100ケ）



ケースシリーズ　定価 ¥19,000 各50ケ（250ケ入）



TOMY
ウォーターゲーム　定価 ¥22,500（90ケ）

中部商事㈱

名古屋市中区大須3の14の43 第2アメ横ビル
（振込先：愛知銀行 大須支店 2319）
TEL 052(263)6081　FAX 052(263)6094

今月の

中古機情報

中古機に関する最新情報をインフォメーションするページです。ビジネスに直接つながる"生の情報"を満載してお届けします。

中古大型機が国内、国外共に活躍

今年は異常気象がロケーションを直撃、また不況も大きく影響するなどゲーム業界にとっては、かつてない波乱の一年であった。例年であれば12月の上旬は年末年始商戦で活気付く頃であるが、今年は活気も熱気も感じられないままの師走入りとなった。新製品は発売されるものの、話題ばかりが先行するだけでロケーションは熱気を取り戻すことなく、ジリジリと後退している有様だ。

中古機市場も一年前と比べると大きく様変わりした。人気を独占していたクレーン機もブームが去り、中古機市場でも主役の座を他の大型機に明け渡した。ストIIに代表される格闘技ものも、ここにきてかつてほどの勢いはなく、代わってパズルものがロングセラー機として活躍している。

市場のリード役だったクレーン機と格闘技ものの二本柱を失っただけに、中古機市場のダメージは大きかった。パズルものの人気は高レベルで維持されていたが、それ故に中古機市場へ流れてくるボリュームは少なく、ビジネスとしては格闘技ものには及ばない。

またクレーン機のブームにうまく便乗できた中古機業者は、その後、大型中古機をメイン商品に据えることでダウンを免れている。しかし、この大型機を扱えなかった業者は大幅なダウンに見舞われることとなった。

93年の中古機市場を総括すれば、中古大型機を扱えた業者のみが勝ち残れた年といえるのではないか。

中古大型機は一年を通して常にコンスタントな動きを見せてきた。中古機市場の中では最も足の早い商品として業者の信頼を得てきた。商品確保がままならないほどで、大型機がいかにロケーションで人気を集めているかを中古機市場の動きが証明していた。

東南アジアへの中古大型機輸出が急増

また中古大型機は国内市場のみならず、国外への輸出でも活躍した。特に東南アジアへの輸出量は今年に入って急増した。これは輸出先のニーズが高まったと同時に、先に述べたように中古機業者が中古大型機をメイン商品に据えたことが背景にある。

東南アジア方面への中古大型機は、アイテム数、数量が多いのが特徴で、また一台あたりの取引単価が低いのもこの地域の各国の経済事情を反映している。

「ビジネスとしてウマ味が出てくるにはまだまだ時間がかかる地域だ。しかし、今後を考えると今開拓しておくことが重要だ」（関西のA中古機業者）と長期戦略のひとつとして東南アジアの市場を睨んでいるようだ。

世界経済は、アメリカ、ヨーロッパ（EC諸国）日本と今日までのリード役がことごとく息切れ状態となっており、今後急成長を期待できるのは、この東南アジアであるとエコノミストたちの分析は一致している。

半年や一年先という短期ではムリだろうが、長期戦略で考えれば、アミューズメントの分野でも大きな市場に育ってくる可能性が十分にある地域である。

「金額ベースでは国内取引額に遠く及ばないが、数量ベースでは国内取引量に近付いてきている」という中古業者もあり、近々東南アジアは優良輸出先となることは間違いないだろう。

また東南アジアへの輸出は中古機業

者にとって、国内では既に人気薄となった商品を消化できる絶好の市場でもある。

「数年前のもので、しかも外観などがかなり程度の悪いものでも、とにかく安ければ売れる」（A中古機業者）とかで、国内ではまだまだ人気の高い最新の商品を販売し、輸出には国内で売りにくいものを振り向けているようだ。

中古機の売買では、時には中古機業者は欲しい商品を確保するために、いらない商品までをセットで買う場合がある。実際は押しつけて、買わされるのであるが、この欲しくない、買わされた商品は国内では買い手はないが、輸出では立派な商品として売買のルートに乗せることができるのである。

東南アジアへの輸出は長期経営戦略上も重要であるが、今現在の経営戦術としても欠くことのできないものとなっているのである。先程、93年の中古機市場を総括して、中古大型機が明暗を分けたと述べたが、このように「中古大型機なら何でも買います」のスタンスをとれる業者が勝ち残れるのも当然のことであろう。

中古機市場は、ここ数年ヒット機に極端な偏りが出てきて「何でも買います」の姿勢をとることができなくなってきている。例えば格闘技もののヒットなどがその代表で、格闘技もの以外ではビジネスが成立しないほどであった。中古機業者は売れ筋商品のみを限定して売買せざるをえない状況となったのである。「何でも買えない」中古機業者はオペレーターにとっては不都合でしかない。それに比べ中古大型機を扱う業者はバックに輸出ルートを控えているだけに安心して、どんな商品でも買うことができるというわけだ。中古大型機の好調は、こうした背景があるかぎり今後も継続していくことは間違いないだろう。むしろ現状の継続よりも右上がりの絶好調へと更に飛躍していくと見たほうがいいようだ。好調な大型機に比べ基板は、先に述べたように商品が限定されており、動きは相変わらず鈍い。スーパーストIIや餓狼伝説スペシャルといった大物ソフトが登場したが、格闘技ものそのものが飽きられてきたのか、今ひとつ市場にインパクトを与えるほどの影響力がない。

「一時は格闘技ものさえ入れておけば良かった時期もあったが今ではパズルものやクイズもののほうが良い場合もある。中古機市場でもパズルやクイズものは安定した動きをしている」（関西のB中古機業者）

先月号でもお伝えしたが、不況の影響からかパズルものやクイズものといった時間持ちするソフトに人気が集まってきている。また女性客やカップル客をも取り込んでいるのもこのソフトの強みだろう。格闘技ものに陰りが見え始めただけに、これらのソフトの印象がより強く鮮明に映るのかも知れないが、基板全体が弱い時期だけに安定機種は歓迎されるだろう。

ゲームマニア市場の成長鈍化。不況が影響か

基板の不振はマニア向け販売にも表れてきている。一部のマニアにはまだブランド信仰があり、ナムコを筆頭に人気を集めている。しかし、かつてほどの熱気はなくなりつつあるようだ。ひとつにはマニアに商品がひと通り行きわたったことが原因として考えられる。ゲームマニア市場の成長が鈍化してきたともいえるのではないか。

またひとつには不況の影響が考えられる。ゲームマニアといっても数千円クラスのソフトを購入する者から数万円クラスまでと幅広く、中には10数万円のものを購入する者までいる。高額商品を購入した者の中には、下取りに出すケースもあるようだが、この下取りが以前に比べ厳しくなってきているようだ。購入→下取り→再購入というサイクルができていたが、業者の下取りが厳しくなり、このサイクルが崩れてきたのである。

また不況はマニアのサイフの紐も当然堅くしている。一時は乱立気味だったゲームマニア向けの販売業者も、ここにきて落ち着いてきたようだ。中には早々とゲームマニア向けの販売に見切りをつけ、撤退した業者さえいる。しかし、ゲームマニア市場は成長が鈍化したとはいえ、市場の魅力は失われていない。電気の街秋葉原でも家電の大型店が相次いで撤退していく中、ゲームソフトショップだけが逆に秋葉原に進出、店舗数を増やしている。

この傾向は大阪の日本橋でも同様のようだ。それまでビルの一室で営業していた中古機業者などは今年、ビルから降りてロードサイドに店を構えている。いかに不況で成長が鈍ったとはいえ、ゲームマニア向けの販売は、まだまだ魅力のあるビジネスなのである。今、この時だからこそガッチリと顧客を掴むことができるチャンスの到来なのである。不況風をただ嘆くよりも逆風の中でさえ直進するヨットのように逞しくありたいものだ。

うります&かいます ㉜

・ラッシュ&クラッシュ
・リアル麻雀
・陸海空
・ロードランナーⅡ
・ロードランナーⅢ
・ロードファイター
・ロボレス2001
・ワンダーモモ
・ワールドカップ
・ペニーフォール
・グランドダービー
・アウトラン
・ハングオン
・ポールポジションⅡ
・ダライアス
・ゴールデンダービー
・スーパーダービー
・各種フリッパー
・ピカデリー各種
・パチンコ各種
・パチスロ各種
・クレーン
・各種両替機
・コトブキ14インチメダル機
・UPL　〃
・18インチ中古各種
・フィーバーチャンス1942
・ハッピーランド
・オチャラカ
・ハンティング
・ドラゴンフィーバー
・WECルマン24
・アフターバーナー
・ロックオン
・スペースハリアー
・スーパーハングオン
・ジャンケンマン
・その他大型機・メダル機・中古基板売ります・買います。
・18・20インチ筐体売ります
・20インチモニター大特価
・25セント・4セントコイン多数有ります。
・100円・50円両替機
・ピカデリータイプ等子供用アーケードマシンもあります。
・新製品も取り扱っておりますので、お気軽にお電話下さい。

●かいます
・リース先買います。喫茶店・ゲームコーナー・シングルロケ
・ファイナルラップ
・チェイスHQ
・アウトラン
・ターボアウトラン
・オペレーションウルフ
・大型クレーン
・25セント中古メダル多数でも可

＊振込先
近畿銀行　放出支店
普通　279271
（株）タイガー商事

タイガー商事　大阪市鶴見区今津中1−7−12
☎06(962)9425
FAX 06(962)4556

うります&かいます㉛

●かいます
・ジャンク基板
・スクラップ基板
(ROMナシ・故障・欠品基板もOK)

●うります
・中古基板
(特に昔なつかしいレトロ基板にも力を入れています)

売買のことならお任せ下さい。まずはお気軽にお問い合わせ下さい。

浪速電子 東大阪市西鴻池町1-14-13
☎ 06(746)1943
FAX 06(744)1235

●うります
・アーガス
・アルゴスの戦士
・アルカノイド
・1942
・イシターの復活
・怒(P付)
・イメージファイト
・ウイズ
・ウエスタンエクスプレス
・Rタイプ
・エキサイティングアワー
・お雀子クラブ
・オーダイン
・火激
・カイロスの館
・影の伝説
・カルノフ
・強行突破
・ギャプラス
・ギャリバン
・ギャラクシアン
・クラウンズゴルフ
・究極タイガー
・グラディウス
・クリスタルギャル
・グリーンベレー
・コントラ
・コップ01
・高校野球
・源平討魔伝
・サイドアーム
・サラマンダ
・サイコソルジャー
・サイドポケット
・少林寺ロード
・シュートアウト
・スクランブルフォーメーション
・スパルタンX
・スターフォース
・スラップファイト
・スーパーリーグ
・スーパーバスケットボール
・戦場の狼
・シルクワーム
・ソロモンの鍵
・ダンプ松本
・ダンガー
・XXミッション
・闘いの挽歌
・ダーウィン4078
・タイガーヘリ
・大魔界村
・達人
・ストリートファイター
・ニュージーランドストーリー
・中華大仙
・ドラゴンスピリット
・ダブルドラゴン
・ダンクショット
・タイムパイロット84
・チョップリフター
・ツインビー
・テラクレスタ
・虎への道
・怒号層圏
・ドラゴンバスター
・ナイトギャル
・ナックルジョー
・ナイトバニー
・ハレーズコメット
・バラデューク
・バブルボブル
・バルガス
・パーフェクトビリヤード
・バトルレーン5
・飛龍の拳
・Bウイング
・ピンボールアクション
・ピンポンキング
・P-47
・ファイナライザー
・フライングシャーク
・フィールドコンバット
・マンハッタン24分署
・魔界村
・魔境戦士
・マスターズゴルフ
・メジャーリーグ
・メタルクラッシュ
・メトロクロス
・名人戦
・メガゾーン
・モモコ120%
・妖魔忍法帖
・妖獣伝
・妖怪道中記
・ラスタンサーガ
・ラストデュエル

うります&かいます ㉚

●かいます
・ワールドダービー
・アフターバーナーC
・アウトランDX
・アウトランSD
・スーパーモナコGP　DX
・スーパーモナコGP　SD
・モナコツイン
・ターボアウトランDX
・ターボアウトランコックピット
・スーパーハングオンミニライドオン
・スーパーハングオンシットダウン
・ギャラクシーフォーススーパーDX
・サンダーブレイド
・ラインオブファイヤー
・スペースハリアー（ローリング）
・シューティングマスター
・デンジャラスゾーン
・パワードリフトDX
・GPライダーDX
・GロックDX（アフターバーナー）
・レーシングヒーロー
・ABコップ
・ラットモビールDX（アウトラン）
・SCI
・チェイスHQ
・ダライアスII
・ナイトストライカー
・スペースガン
・トップランディングオリジナル
・レーシングビート
・バトルシャーク
・マーブルマットネス
・スーパースプリント
・メタルフォークDX
・ハードドライビング
・ビックランDX
・シスコヒートDX
・シスコヒートコックピット
・ビーストバスターズ2人
・ビーストバスターズ3人
・メカナイズアタック2人
・ウェックルマン24
・ウェックルマンスピン
・ストリートファイターUP

●うります
〈大型機〉
（セガ）
・GPライダー
・GロックDX
・アウトランDX
・アウトランSD
・アフターバーナーWC
・　〃　C
・パワードリフトDX
・ホログラム
・レーザーゴースト
・ABコップ
・スーパーモナコDX
・　〃　SD
・スーパーモナコGPツイン
・バーチャーレーシング
〈タイトー〉
・チェイスHQ
・SCI
・コンチネンタルサーカス
・オペレーションサンダーボルト
・オペレーションウルフ
・トップランディング
・ナイトストライカー
・ダライアスII
・エアインフェルノDX
（ナムコ）
・コズモギャングズ
・スターブレイド
・ウイニングランDX
・　〃　SD
・ハードドライビング
・ソルバルウ
（SNK）
・ビーストバスターズ
・メカナイズドアタック
（ジャレコ）
・ビッグラン
・ワイルドパイロット
（コナミ）
・ウェックルマン24
〈メダル機〉
（シグマ）
・ブラックジャック
・エキサイティングダービー
・シグマアップライトメダル機
・スーパーエイトウエイズ
・ジョーカーズワイルド
・スリーライン
・ナンバーズ
（セガ）
・エキサイティング
・ブラックジャック
・ワールドダービー
〈各種フリッパー〉
〈PCB〉
・魔法大作戦
・マッスルボマー
・ナイトスラッシャーズ
・ぷよぷよ
・ノストラダムス
・ボンバーマンワールド
・ファイターズヒストリー
・プレミアサッカー
・ガイアポリス
・SDガンダムネオバトリング
・マクロス2
・バイオレンスストーム
・コズモギャングザパズル
・ゴジラ
・海底大戦争
・レインボー大陸戦記
・タントアール
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・コズモギャングザビデオ
・クイズ島
・ゼロチーム
・ネオジオ1本用基盤
・ぐっすんおよよ
・クイズ学問ノススメ
・雷電
・メタモルフィックフォース
・メジャータイトル2
・クイズチャンネルクエッション
・クイズくれよんしんちゃん
・マーシャルチャンピオン
・おいしいパズルはいかがですか？
・ファイナルロマンス
・麻雀プリンセスリーグ
・麻雀パチンコ物語
＜ネオジオカセット＞
・サムライスピリッツ
・餓狼伝説SP
・得点王
〈ロム、サブボード〉
・ナムコシステム1・2
・タイトーF2システム
・セガ16A、B、18、24、32ボード
・ジャレコメガシステム

●かいます
・PCB、各種大型機
・メダル機なんでも買います

㈱ママトップ　静岡市東千代田1-7-8
☎ 054（263）9373
FAX054（263）9374
TELX 3962555TOPPU-J

うります&かいます ㉙

●かいます
・ウイロー
・Xマルチプライ
・エリア88
・ギャリバー50
・ギャングウォーズ
・究極タイガー
・クライムシティ
・クライムファイター
・空牙
・原始島
・ゴールデンアックス
・サイコソルジャー
・サラマンダ
・サンダークロス
・忍
・シークレットエージェント
・ＪＵＪＵ伝説
・シャドーダンサー
・スーパーコントラ
・ストリートスマート
・ストリートファイター
・スプラッターハウス
・スーパーマン
・ダブルドラゴン
・ダブルドラゴンII
・ダッシュ野郎
・WWFスーパースターズ
・達人
・チェルノブ
・天聖龍
・天地を喰らう
・テトリス
・大旋風
・ドラゴン忍者
・ドラゴンブリード
・ドンドコドン
・トンマ
・忍者龍剣伝
・バブルボブル
・パックランド
・パックマニア
・ハードパンチャー
・バーニングフォース
・ファイナルファイト
・ファイナルブロー
・フライングシャーク
・フェリオス
・ベラボーマン
・ミッドナイトレジスタンス
・未来忍者
・モンスターレア
・メルヘンメイズ
・ＵＡＧ
・ラスタンサーガ
・ラスタンサーガII
・ワールドカップ90
・ワルキューレの伝説
・各種ロム・システムボード
・その他中古基板

三和電子㈱　東京都板橋区中丸町58－5
☎ 03（3554）2261
FAX 03（3554）2232

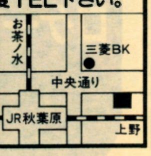
うります&かいます ㉘

●うります
・５カード基板各種
・スロット基板各種
・麻雀基板各種
・花六ＰⅡ基板
・エルドラード
・ラッキー８８ＰⅡ
・７カード基板
・かぐや姫
・１３７Wフィーバー
・キングダービー
・ズーム８ＰⅡ
・ビックショットＰⅡ
・１８吋筐体新品・中古
・１８吋B管　〃
・２０吋B管　〃
・１４吋B管　〃
・両替機　〃
・スロット、カードゲーム機
・アップライトメダルゲーム機
・識別機新品・中古
・スーパーコンチ（バーリー製）
・クイズBOX
・１０吋卓上筐体新品・中古
・１４吋　〃　〃
・16,32,64,128,256各種ロム
・ストリートファイターＰⅡ
・テトリス
・ハーフ、W筐体新品・中古
・１８吋ラバー筐体新品・中古
・２５吋　〃　〃
・２３セント、２５セントコイン
・グローリー製コインペット
・マスコットランド
・ガラス、コインシューター、ＤＣパック等ゲーム機用各種パーツ
・ＰＫターボスペシャル
・ＰＫターボグレート
・カフェタイム
・ベガス
・東洋の神秘
・黄金の牌

●かいます
・５カード基板各種
・麻雀基板各種
・ロム（16,32,128,256）
・１８吋中古筐体
・１８吋中古B管（東映、ナナオ製）
・１８吋ラバー筐体
・寿、大森、ＵＰＬアップライト型メダルゲーム機
・コイン両替機（100円、1000円）
・新国識別機
・中古基板
・メダルゲーム機
・ビックショットＰⅡ
・ＵＦＯキャッチャー
・各種クレーン
・１４吋、１８立て型ゲーム機
・２６吋テーブルゲーム機
・２６吋ラバータイプゲーム機
・ミニハンテング

※振込口座
住友銀行　西田辺支店
当座　２４６８４７
㈱東洋物産

㈱東洋物産　大阪市阿倍野区昭和町１丁目１９番２１号
☎ 06（628）2136
FAX 06（624）3987



●うります
・Mr. Do！
・Do！RUN RUN
・ザクソン
・ザ・ピット
・フィーチャースパイ
・スパイダー
・フロッガー
・スクランブル
・アップダウン
・ジ・エンド

●かいます
・スペースインベーダー
・セガＯＬＤ基板
・タイトーＯＬＤ基板
・グラディウスⅠⅡⅢ
・サラマンダ
・ライフフォース
・R－TYPEⅠⅡ　LEO
・ガンフロンティア
・メタルブラック
・ウルフファング
・ファイネストアワー
・エリア88
・とりおTHEパンチ
・忍者くん阿修羅の章
・ナイトストライカー
・スペースハリアー
・ギャラクシーフォース
・アウトラン
・ターボアウトラン
・その他、大型体感ゲーム基板高く買います

㈱メッセサンオー　東京都千代田区外神田3－14－8
☎ 03（3255）3453
FAX 03（3255）3455

売ります買いますの〆切は
毎月5日です。
下記宛 FAX等で
原稿をお送り下さい。

FAX
06-834-4839

うります&かいます ㉗

●うります
＊感謝大バーゲン!!
＜ゲーム機＞
（アップ型&コックピット型）
・オーバーザトップ
・ドラゴンフィーバー
・オープンスカイ
・ガンバスター
・リトルプロ（コナミ）
・もぐらのゴーストマンション
・占いゲーム機多数
＜基板＞
・ウォーリーを探せ
・アルカノイド
・達人王
・バース
・レッスルフェスト
・クイズめくるめくストーリー
・サイバトラー
・爆列クイズ
・チャンピオンゴルフ
・名人戦
・ヘクシオン
・ポラックス
・ストリートファイター2
・ストリートファイター2'
・ガイヤポリス
・マクロス
・ナックルヘッズ
・クラッチヒッター
・麻雀恋占い
・ハットトリックヒーロー
・学問ノススメ
・ダークエッジ
・ソニックウィングス
・ダイノレックス
・花の殻やぶり
・ザ麻雀
・雀王
・ダークエッジ
＜サブ基板&ロムキット＞
・ゴールデンアックス
・スーパーワースタ92
・地球防衛隊
・コスモギャングザビデオ
・ＬＤ夜明けのカフェテラス
・野球拳ソフト
＜ネオジオカートリッジ＞
・餓狼伝説2
・龍虎の拳
・ワールドヒーローズII
・ファイヤースープレックス
・ラストリゾート
＜輸入ビデオソフト＞
（景品好適）
・ロッキー・ビートルズ・スリラー・スターウォーズ・トラトラトラ（一流品のみ）
・千円識別機50台
＜その他＞
・セガシティータイプ中古筐体各種
・その他中古ゲーム機各種
・カラオケＢＯＸＣＤ及びＶＨＤ20セット新譜豊富　新規開店の方に絶好!!
（集中管理システム付、冷房付格安　即売却）

●かいます
・セガ筐体各種
・アップ型、コックピット型、ゲーム機各種高価買取します。
・海外ロケ希望者応相談

※振込口座
富士銀行　新宿支店
当座２９３６７
フロンティア産業㈱

フロンティア産業㈱　東京都新宿区西新宿７−２−10栄立新宿ビル２０１号
☎ 03（3371）3746
FAX 03（3365）1424

●うります
・Ｒ−タイプII
・イメージファイト
・ウルトラマン
・Ａジャックス
・エアーデュエル
・奇々怪界
・グラデュウスIII
・クイズ三國士
・殿様の野望
・ゴールデンアックス
・サンダーフォックス
・サンダードラゴン
・ＪＵＪＵ伝説
・ストIIダッシュ
・セイントドラゴン
・大工の源さん
・出たな！ツインビー
・ドッヂボール
・バブルボブル
・モンスターレア
・雷牙
・リングの王者

●かいます
・ネオジオソフト
・サムライスピリット
・餓狼伝説スペシャル
・スーパーエレファント
・ニューＵＦＯキャッチャー
・各種アーケード商品買います
・各種中古の塗装やります

㈱近畿商事　和歌山市園部458番地
☎ 0734（52）2765
FAX 0734（52）7596

売ります買いますの〆切は
毎月5日です。
下記宛 FAX等で
原稿をお送り下さい。

FAX
06-834-4839

うります&かいます ㉖

うります&かいます㉕

・パウンドフォーパウンド(PCBのみ)
・パックマン
・バルトリック
・パズニック
・華の舞
・バブルボブル
・パラメデス
・覇沙夢
・パックマニア
・ハイパーオリンピック
・ハレーズコメット
・ビジランテ
・Ｐ－４７
・Ｂウイング
・ピットフォールII
・ファンタジーゾーン
・ファイティングファンタジー
・ファイターズヒストリー
・フライングシャーク
・ファイネストアワー
・ブルーホーク
・富士山バスター
・フイグゼイト
・ペンゴ
・べんべろべえ
・ヘクシオン
・ポケットギャル
・ボンジャックツイン
・マッピー
・麻雀大予言
・麻雀ジャンジャンバリバリ
・マッスルボマー
・魔界村
・麻雀革命IIプリンセスリーグ
・麻雀やるなら
・マリオブラザーズ
・メタルブラック
・メイズオブフロット
・ゆうゆうのクイズでGOGO
・雷電
・ラスタンサーガ
・ラッシュ&クラッシュ
・雷牙
・ラビオレプレス
・ランパート
・ラリーX
・リブルラブル
・ルナーク
・レディーハンター
・レディーバグ
・レッスルフェスト
・ロードランナーＰＩ
・ロードランナーＰII
・ロボレス２００１
・ワードナーの森
・ワルキューレの伝説
・ワールドカップ90

※詳しい資料御希望の方はお電話でお気軽に御請求下さい！

カナヤ商会　大阪市淀川区東三国２－２８－１０
☎ ０６（３９５）０２７２
FAX ０６（３９５）０２４３

●かいます

・中古Ｐ．Ｃボード何でも高価買取致します。
・スクラップ基盤、故障基盤もＯＫです。
・全て現金にて買取ります。
・その他中古機械もご相談に乗ります。
お気軽にご連絡下さい。

㈱キョーワインターナショナル
東京都品川区西品川２－６－３
☎ ０３（５４９６）１０４６
FAX０３（５４９６）１０４７

●うります

・18インチテーブル筐体
スチールタイプ2本足・ヘッドホン端子付ナナオデュアル8使用
・セガエアロテーブル筐体26インチ
・ジャレコポニーラバー筐体18インチ
・セガシティーラバー筐体18インチ
・SNK MVSラバー筐体25インチ
・SNK キャンディラバー筐体18インチ
・大型筐体
・F－1エグゾーストノート筐体
・アイドル麻雀
・アッポー
・アマテラス
・アラビアンファイト
・アクトフェンサー
・RタイプII
・アクロバットミッション
・Rタイプレオ
・ASO
・アタックス
・1942
・イーアルカンフー
・インディージョーンズ
・いっき
・1943改
・1943
・ヴィマナ
・ウィズ
・ウルトラマン
・ヴイファイブ
・ウエスタンエクスプレス
・ウイッツ
・ウルフファング
・F1グランプリII
・エアデュエル
・F／A
・SCI
・STG
・女三四郎
・オメガファイター
・ガイアポリス
・カダッシュ
・カルノフ
・機動戦士ガンダム
・ギャラガ88
・奇々怪界
・究極タイガー
・ギガンデス
・ギャラガ
・クイズF1．1．2フィニッシュ
・グッとE雀
・クロスブレイズ
・クイズココロジー
・クイズ18禁
・クイズ学問ノススメ
・源平討魔伝
・コラムスII
・コットン
・コズモギャングザパズル
・コズモギャングザビデオ
・コラムス
・サイドポケット
・サンダーブラスター
・サイバトラー
・ジャンプバグ
・雀師
・ジェミニウイング
・四川省
・ストリートファイターIIダッシュ
・スーパーオセロ
・スパルタンX
・スプラッターハウス
・スーパーストリートファイターII
・スーパーリアル麻雀PII
・スーパー上海
・スカイアドベンチャー
・ゼビウス
・戦国麻雀
・ゼクセクス
・ソニックブーム
・ダンブルポップ
・ダイナマイトデューク
・大工の源さん
・ダーウイン4078
・達人
・闘いの挽歌
・ダークシール
・ターボフォース
・タンクフォース
・タスクフォースハリアー
・ダブルドラゴンIII
・大旋風
・チャンピオンレスラー
・チェイスHQ
・デンジャラスシード
・デスブレイド
・テラクレスタ
・テトリス
・ディグダグ
・テラフォース
・出たなツインビー
・トリデ
・ドンキーコングIII
・ドラゴンセイバー
・ドラゴン忍者
・ドギューン
・ナックルジョー
・忍者くん
・忍者くんII
・ねるとん牌鯨団
・ネクストスペース
・ネオジオハードキット
・パドルマニア
・爆列ブレイカー
・パロディウスだ
・華弥生

うります&かいます ㉓

●うります

・ストリートファイターII
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・キャプテンコマンド
・ナイツオブラウンド
・キングオブドラゴン
・ファイナルファイト
・富士山バスター
・ファイターズヒストリー
・亀忍者タートルズ
・めくるめくストリー
・マーシャルチャンピオン
・キャデラック
・パニッシャー
・ネオジオソフト

●かいます

アイレム
・アンダーカバーコップ
・フック
・ボンバーマンワールド
・メジャータイトル
・メジャータイトル2

カプコン
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・天地を喰らう2
・カプコンワールド2
・エリア88
・USネイビー
・ストライダー飛龍
・ウィロー

コナミ
・出たなツインビー
・ガイアポリス
・プレミアサッカー
・マーシャルチャンピオン

セガ
・ゴールデンアックス2
・ダークエッジ
・スパイダーマン
・ぷよぷよ

タイトー
・ハットトリックヒーロー93
・アラビアンマジック
・モータルコンバット

データイースト
・雷電
・レジオネア
・ボンジャック
・ソニックウィングス
・ギャルズパニック
・ビッグストライカー
・スーパー上海
・上海2
・戦国エース

ナムコ基板、高価買取中。その他中古基板現金で買取ります。

I・ランド　門真市脇田町21－13
☎ 0720(84)7501
FAX 0720(83)0527

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839



うります&かいます ㉒

●うります
〈中古筐体〉
・１８インチモニター
・１８インチテーブル木目
・18インチシルバーテーブル
・ミニＵＰ
・14・18インチミニ　ＵＰ
　　NEW空箱
・ニューペニーフォール
・エキサイティングダービーＦⅢ
・ジョーカーズワイルド
・スーパー８WAYS
・ラッドモビール
・ラットラリー
・ファイナルラップⅢ
・ハングオン
・Ｓ．ハングオン
・サンダーブレード
・エンデューロレーサー
・アフターバーナーＤＸ
・アフターバーナーコマンド
・アウトランＳ
・スーパーモナコＧ／Ｐ
・スペースハリヤー
・パワードリフト
・チェイスＨＱ
・ウイニングラン
・メタルフォーク
・Ｓ．Ｃ．Ｉ
・バッテリーカー各種
・Ｓ．パンチアウト
・クレーン各種
・スーパーエレファント
・フリッパー各種
・両替機大小各種
・グローリー製（1000円．500円
　→100円）
・ボナンザ製
・その他各種
〈メダル筐体〉
・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・14インチメダル機（太陽自動機・寿）
・18インチメダル機（　　〃　　）
・スーパーダービー
・エキサイティングダービー
・とんとん
・ジャンケンマン
・２５セントメダル

●かいます
・ワールドダービー
・ジョーカーズワイルド（シグマ）
・Ｓ．８ウエイズ（シグマ）
・ブラックジャック（シグマ）
・中古２５セントメダル
・コズモギャング
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・とんとん
・ぴょんぴょん
・メダル筐体各種
・26吋エアロシティー筐体
・26吋立型筐体各種
・両替機各種

ナミキ商事㈱　東京都大田区西糀谷３－３－11
☎ 03（5705）3431
FAX 03（5705）3435

うります&かいます ㉑

●うります
・アームチャンプII
・ソルバルウ
・スターブレイド
・バブルトラブル
・ドラゴンガン
・アナザワールド
・スーパーチェイス
・ファイナルラップSD
●かいます
・メガロ50
・ポニー40
・ポニーMII28吋
・バーチャーレーシング　ツイン
・アウトランナーズ
・ワニワニパニック
・ソニックブラストマン
・リーサルエンフォーサイス
・フェアリーキャッスル
・ドリームキャッチャー
・ニューUFOキャッチャー
・スィートランド
・ブラックジャック（5人用）
・ビンゴサーカス
・ワールドダービー
・各種フリッパー
・各種両替機
㈱アーク　東京都世田谷区南烏山3−23−7
☏03（3300）8833
FAX03（3300）6360

●うります
〈メダル機〉
・アイレムブラックジャック
・パチスロマドンナ（旧型）
・メダルポニー筐体
・ニューペニーホールズ
〈筐体〉
・ステイタス18インチラバー筐体
・ライダー18　〃
・キャンディー18　〃
・キャンディー26インチラバータイプ
・　〃　26インチテーブルタイプ
・カプコン25ラバータイプ（新品）
・アウトランターボ改SD
・ラットモビールDX
・フィナルラップ3
・ポールポジション2
・レールチェイス
・バブルトラブル
●かいます
・中古基板各種買取ます
㈱ソシアム埼玉県大宮市土手町3丁目202番1号
☎048（642）3178
FAX048（642）6439

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839



うります&かいます ⑳

●うります
・アレスの翼
・イメージファイト
・１９４１
・エリア－８８
・エイリアンストーム
・エアーバスター
・ガンフロンテア
・かぐや姫
・ギャルズパニック
・マジックソード
・究極のストライカー
・グラディウスⅠ
・クイズ殿様の野望
・ゴールデンアタック
・コラムスⅡ
・スペースハリアローリング
・ストリートスマート
・スーパーリアルⅡ
・スーパースター
・スカイスマッシャー
・スーパーパング
・スノーブラザーズ
・戦場の狼Ⅰ
・ソロモンの鍵
・ダブルドラゴン
・ダークシール
・チキチキボーイズ
・沈黙の編隊
・テトリス
・デレンジャラスシド
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンフリード
・トライゴン
・ドルアーガーの塔
・バレーボール
・華弥生
・パックランド
・ハードパンチャー
・花六
・パロディウスだ
・パンクショット
・飛翔鮫
・ビックイベントゴルフ
・飛龍の拳
・ファイティングファンタージ
・プラスアルファー
・ブラットブラザーズ
・ブラックドラゴン
・ヘビーバレル
・マジックソード
・ムスタング
・メジャータイトル
・モトス
・リブルラブル
・ロボコツプⅡ
・ワールドスタジアム８９
・ワルキューレの伝説
・ワールドカップ
・ＡＩＲ　ＤＵＥＬ
・Ｍ．Ｉ．Ａ
・ＭＡＪＯＲ　ＴＩＴＬＥ
・Ｍ．Ｖ．Ｐ
・ＮＥＭＯ
・Ｐ－４７
・Ｒ－ＴＹＰ
・ＵＳ．ＮＡＶＹ
＊各種買取応談
※振込口座
大和銀行　松戸支店
（普）６９５１１４２

㈲サン・エンタープライズ
千葉県流山市松ケ丘1-475-99
☎ 0471 (47) 2050
FAX 0471 (47) 2060



うります&かいます⑲

（カプコン）
・ＳＦ－Ⅱダッシュ
・ＳＦ－Ⅱダッシュターボ
・マッスルボマー
・ストリートファイター
・天地を喰らうⅡ
・天地を喰らう
・ストライダー飛竜
・エリア88
（アイレム）
・海底大戦争
・ぐっすんおよよ
・メジャータイトル
・メジャータイトル２
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・アールタイプレオ
（カネコ）
・富士山バスター
・ギャルズパニック
（コナミ）
・バイオレンスストーム
・メタモルフィックフォース
・プレミアサッカー
・ミステックウォリアーズ
・Ｘマン
・サンセットライダーズ
・ＧＩジョー
（その他）
・ウルトラ闘魂伝説
・牌砦
・ワールドラリー
・スーパー上海
・ビッグファイト
・セイブカップサッカー
・戦国エース
・ＳＤガンダムネオバトリング
・マクロス２
・上海１
・上海２
・おいしいパズルはいりませんか
・その他麻雀&花札etc

メディア商事㈱　東大阪市今米2番2号
☎　0729（64）0717㈹
FAX0729（64）2059

●うります
・各種中古筐体
・各種中古基板
・各種両替機
・オッズフィーバー
・マーク１７キング
・ＰＫレインボー
・３７スクランブル
・２ペアスクランブル
・ＥＸ１３７
・１３７ターボ
・３７フィーバー
・ビックターボ
・オルマイティー
・マークⅡ９０
・オールフィーバー
・１３７Ｗフィーバー
・３７ショット
・ラッキー８８Ⅱ
・マジカルオッズ
・キュティーラインリミテッド
・エルドラード
・アラジン
・ラッキースター
・チェリーボーナスⅡ・Ⅲ
・ミラクルジョーカー
・一発逆転スリーセブン
・ラッキーバー
・花鉄砲
・ゴールデンミラクル
・電子基板エクスプレス
・クリスタルセブン
・かぐや姫
・ラッキー１３
・麻雀黄金牌
・龍雀（ロンジャン）
・イフ
・ベガス
・ニューコミック
・赤マージャン
・一発逆転
・ドラゴン
・５カード基板各種
・スロット基板各種
・麻雀基板各種
・花六ＰⅡ基板
・７カード基板
・キングダービー
・ズーム８ＰⅡ
・ビックショットＰⅡ
・18吋筐体新品・中古
・18吋Ｂ管新品・中古
・20吋Ｂ管新品・中古
・14吋Ｂ管新品・中古
・両替機新品・中古
・スロット、カードゲーム機
・アップライトメダルゲーム機
・識別機新品・中古
・クイズＢＯＸ
・10吋卓上筐体新品・中古
・14吋卓上筐体新品・中古
・16、32、64、128、256各種ロム
・ハーフ、Ｗ筐体新品・中古
・18吋ラバー筐体新品・中古
・25吋ラバー筐体新品・中古
・23セント、25セントコイン
・グローリー製コインペット
・ガラス、コインシューター、ＤＣパック等ゲーム機用各種パーツ

●かいます
・麻雀基板各種
・ロム（16、32、128、256）
・18吋中古筐体
・18吋中古Ｂ管（東映、ナナオ製）
・18吋ラバー筐体
・寿、大森、ＵＰＬアップライト
・コイン両替機（100円、1000円）
・新国識別機
・中古基板
・メダルゲーム機
・14吋、18立型ゲーム機
・26吋テーブルゲーム機
・26吋ラバータイプゲーム機
・５カード
・ロイヤル麻雀
・Ｗ－４
・Ｗ－６
・花六－Ⅱ
・ビッグショット
・Ｌ－８８　６タイプ
・かぐや姫
・コインペット
・中古筐体
・メダル筐体
・卓上筐体
・ロム512、256、64
・各種サブ基板
・その他中古基板

㈱パルシステム　東大阪市長田内介２－２
☎　06（784）9055
FAX 06（784）9050

うります&かいます ⑱

新製品・中古売買
ロケーションの運営・管理
モニターの修理

We buy and Sell
NEW & USED P.C. BOARDS
Please contact us at
TEL 03(5608)4804
FAX 03(5608)1008(24H)

㈲トスク

TANAKA BLDG. 2F, 2-2-6, HIGASHI-KOMAGATA SUMIDA-KU, TOKYO.

●うります
・麻雀基板&サブボード
・赤麻雀（シンバージョン）
・ワイルドキャッツ
・イエローピンク
・エクストラ（プロ対応）
・チェリーボーナスⅥ
・ＰＫターボスペシャル
・１、３、７、ダブルフィバー
・ＭＫＡ７ＫⅡ
・麻雀ロン・フー・ドゥ
・シャフルセブン
・ゴールドラッシュ
（バージョンアップ）
・其他ＰＫボード各種
・ネオジオ基板
・ネオジオ筐体各種
<大型機&体感ゲーム>
・ターミネーターⅡ
・ファイナルラップⅡⅢ
・ビーストバスターズ
・Ｆ１エキゾーストノート
・グランプリスター
・スーパーモナコＳＴ
・スーパーモナコＤＸ
・ウイニングラン
・パワードリフト
・バーチャレーシングＤＸ
・鈴鹿８耐ＳＴ
・ホログラム
・コンチネンタルサーカス
・ＮＥＷペニーホール
・ＧＰライダー
・スチィールガンナー
・オペレーションウルフ
・ＷＧＰ（ＳＤ，ＤＸ）
・エアーインフェルノ
・ゴーリーゴースト
・シスコヒート
・トップランディング
・ブラックジャック
・フルスロットルＤＸ
・ロイヤルフラッシュ
・雑メダル（在庫多数）
・２５吋ラバータイプ
・２６吋ラバータイプ
・メカスロ３００１（セガ）
・１８吋ハーフ筐体
・２６吋筐体中古格安
・１８吋モニター中古格安
・フリッパー（各種）中古格安
・スロットベンダー
・ラバータイプ各筐体
・ニューＵＦＯキャッチャー
・クレーン用、メダル機用
人形、グッズ各種格安
・両替機各種
・メダル機各種
・モニター修理・ゲーム場
管理承ります。
（都内近郊出張可）

●かいます
・ＵＦＯキャッチャー
・ラバータイプ１８インチ
・ラバータイプ２６インチ
・ミニテーブル１８インチ
・エアロシティ26インチ
・中古Ｂ管２５、２６吋
・中古Ｂ管（各社）
・中古モニター各種
・メダル機各種
・両替機各種
・大型機械各種
※振込口座
朝日信用金庫　本所支店
普通　１４０７８８
（有）トスク

㈲トスク　東京都墨田区東駒形
２−２−６　田中ビル２Ｆ
☎ 03（5608）4804
FAX 03（5608）1008(24H)

●かいます
（タイトー）
・モータル・コンバット
・ハットトリックヒーロー93
・ダイノレックス
・トップランキングスター
・ハットトリックヒーロー
・タイトーＦ２マザーボード
（テクモ）
・ファイナルスターフォース
・雷電
・レジオネア
・テキパキ
（ナムコ）
・熱闘・激闘・クイズ島
・ニューマンアスレチックス
・ワルキューレの冒険
・フェリオス
・オーダイン
・ナックルヘッズ
・コズモギャングザビデオ
（セガ）
・ゴールデンアックス２
・ダークエッジ
・タントアール
・ソニックザヘッジホッグ
・コラムス１
・コラムス２
・ぷよぷよ
・クラッチヒッター
・テトリス
（データイースト）
・ファイターズヒイトリー
・グレイトラグタイムショー
・ポケットギャルＤＸ
・ナイト・スラッシャーズ
・チャイナタウン
（ビデオシステム）
・ソニックウイングス
・スーパーバレー91
・タオ体道
（ＳＮＫ）
・餓狼伝説スペシャル
・得点王
・サムライスピリッツ
・ワールドヒーローズ２
（ジャレコ）
・ビッグストライカー
・64番街
（東亜プラン）
・ナックルバッシュ
・ドキューン
・フィグゼイド
・達人王

うります&かいます ⑰

確かな販売
SURE SALE
確かな技術
SURE TECHNIQUE
確かな情報
SURE INFORMATION
㈱ユニバース

●うります
・アイドル麻雀放送局
・アルカノイド
・家元
・１９４３
・ＳＤガンダム
・エドワードランディ
・ＥＤＦ
・お雀子クラブ
・お雀子ハイスクール
・おとなの麻雀
・いかがですか
・お嬢さん
・エイリアンストーム
・栄光の甲子園
・カプコンワールド
・ガンダム
・ガンディーラー
・究極タイガー
・ギャルの告白
・グラデュースⅢ
・クイズＤＥデート
・コラムスII
・コットン
・ゴモラ
・コンバットライブス
・ゴルフィンググレイツ
・コンペティションゴルフ
・ガンフォース
・ザ麻雀
・サプライズアタック
・サンダーフォースＡＣ
・ジャンピューター
・ＪＯＥ&ＭＡＣ
・上海
・スタジアムヒーロー
・スーパーオセロ
・スーパーバーガータイム
・ストリートファイターII
・制覇
・セカンドラブ
・倉庫番
・ストリートスマート
・ストライクガンナー
・スパイナルブレイカーズ
・クイズ宿題をわすれました
・サンダーフォースⅢ
・サンダーゾーン
・大霊界
・ダブルドラゴンⅢ
・チャイナタウン
・テトリス
・出たなツインビー
・トリプルウォーズ
・ドラゴンセイバー
・殿様の野望
・ドラゴン忍者
・中華大仙
・大予言
・熱局雀士
・ねるとん牌鯨団
・ニモ
・ナンパストーリー
・忍者キッズ
・麻雀狂列伝
・みな様のおかげです
・パステルギャル
・ハテナの大冒険
・花合わせ
・華折鶴
・華の舞
・華弥生
・パニックスタジアム
・ボンジャックツイン
・パンクショット
・バニラシンドローム
・美女っ子学園
・ビックイベントゴルフ
・ファイナルファイト
・ファンタズム
・フライングシャーク
・ヘビーユニット
・ポンピンクワールド
・パーフェクトビリヤード
・ブロックアウト
・ハイホーII
・バルーンブラザーズ
・パイプドリーム
・ブラッドブラザーズ
・バニシングライバル

ゲーム経営の
企画
運営
新規オープン
まですべておまかせ下さい。
㈱ユニバース

・麻雀遊技
・マッスルボマー
・ＵＳネイビー
・ＵＳクラッシック
・雷電
・リアル麻雀
・リアル麻雀Ⅳ
・リベンジオブドウ
・琉球
・レディハンター
・レモンエンジェル
・ローラーゲームズ
・ロボコップII
・ロードオブキング
・ロイヤル麻雀

●かいます
・ワルキューレの伝説
・リーサルエンフォーサーズ
・上海II
・ハットトリックヒーロー93
・ネオジオＰＣＢ
・コラムス
・ぷよぷよ
・しんちゃんルーレット
・ＵＦＯキャッチャー

㈱ユニバース　大阪市住之江区北加賀屋５−８−５７ユニバースビル
☎ ０６（６８２）３４４４
FAX ０６（６８１）９７７０
豊橋（営）愛知県豊橋市北山町５−６
☎ ０５３２（４６）６１０３
FAX ０５３２（４８）６１５５
米子（営）鳥取県米子市加茂町２−１３８山本ビル
☎ ０８５９（３５）３６６０
FAX ０８５９（３５）３７５７

うります&かいます ⑯

●買います

・プレミアムサッカー
・ガイアポリス
・マーシャルチャンピオン
・サンセットライダーズ
・GIジョー
・Xメン
・シンプソンズ
・エイリアンズ
・グラディウスII
・グラディウスIII
・ゼクセクス
・サンダークロスII
・トライゴン
・パロディウスだ
・出たなツインビー
・A－JAX
・ファイターズヒストリー
・グレイトラグタイムショー
・ポケットギャルDX
・キャプテンアメリカ
・ロボコップ2
・ガンボール
・チャイナタウン
・ウルフファング
・エドワードランディ
・サンダーゾーン
・空牙
・ファンキージェット
・ダークシールII
・タオ体道
・ソニックウイングス
・闘神ブレイザー
・海底大戦争
・メージャータイトル2
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・フック
・メジャータイトル
・Rタイプレオ
・クロスブレイズ
・ガンホーキ
・ハットトリックヒーローズ93
・アラビアンマジック
・グリッドシーカー
・ブランディア
・ガンフロンティア
・メタルブラック
・雷電
・ファイナルスターフォース
・ジンジンジップ
・サンドスコーピオン
・スーパーワールドコート
・ナックルヘッズ
・F／A
・パックマン
・ギャラガ88
・スプラッターハウス
・ドラゴンスピリッツ
・ゴールデンアックス2
・ダークエッジ
・スパイダーマン
・ぷよぷよ
・クラッチヒッター
・エイリアンストーム
・ムーンウォーカー
・富士山バスター
・ギャルズパニック
・ビーラップボーイズ
・ウルトラ闘魂伝説
・マクロス
・マクロス2
・スーパー上海
・ストライダー飛龍
・バース
・達人王

㈱ロータスプレス　東京都渋谷区
恵比寿南2－1－9　朝井ビル1F
☎　03（3760）6630
FAX 03（3760）5359

うります&かいます ⑮

●うります
・18インチ・20インチ 筐体
・18インチ・20インチ ラバー筐体
・２６インチラバー筐体
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・14インチアップライト 基板入り
・ストⅡダッシュターボ
・キャデラックス
・天地を喰らうⅡ
・スーパーハングオン
・ペニーポール
・ランブルボール（コマヤ）
・フリッパー各種
・スーパーダービー
・アフターバーナー
・乗り物ーロボット・戦車・汽車
・スーパーコンチネンタル
・低高速ホッパー
・ニューグランドダービー（６人用）
・ラッキークレーン
・人形つかみ（クレーン）
・ミニクレーン
・定置式乗物各種あります
・日物・寿・大森製アップライト型メダルゲーム機
・グローリー電動コイン計算機
・コインペット
・コイン両替機
・手動式コイン計算機
・千円・五百円両替機
・グローリー１万円両替機
・手動式・電動式コイン計算機
・中古コイン（サイズ 各種有り23∅・24.5∅・25∅・26∅・27∅）
・各種コックピットタイプ 有ります。

●かいます
・各種中古ゲーム機・中古基板
〈テーブル型・たて型〉
・忍者ウォリアーズ
・キングダービー
・スーパーダービー
・寿・大森タイプのメダル機
〈筐体〉
・18インチ・20インチ 各筐体
・ジャンポーカー・スロット
・各種コックピットタイプ
・ファイナルラップ２
・コズモギャングズ
・ビーストバスターズ
・スーパーモナコグランプリ
・スーパーコンチ高速ホッパー
・キングダービー４人用
・パワードリフト
・ＵＦＯキャッチャー
・ニューＵＦＯキャッチャー
・マスコットランド（１人用）
・パチンコタイプ各種
・トップシューター
・フォートラックス
・チェイスＨＱ
・トップランディング
・アウトラン
・スペースハリヤー
・バリー製スロットマシン
・フリッパー（1年位前の物2.3台）
〈基板〉
・ストリートファイターⅡ
・ストリートファイターⅡダッシュ
・餓狼伝説
・餓狼伝説スペシャル
・カードゲーム
・スロットゲーム
・中古筐体
・識別機
・スーパーコンチ・ボーナスライン・各高速ホッパー高価にて買取ります
・千円・五百円両替機
・コイン両替機・コイン計算機
・各種コイン買います

＊振込銀行
住友銀行　天王寺駅前支店
普通口座　１９５４０３
ダイユウ

大裕　大阪市浪速区下寺３－６－２
☎ 06（644）0328
FAX 06（644）0331

●かいます
・寿18吋メダル機
・リース先買います
喫茶店・ゲームコーナー
シングルロケ

㈲マウント　名古屋市昭和区石仏町1－27
☎ 052（853）6148
ＦＡＸ052（851）2116

●かいます
・麻雀（どんなタイプも可）
・ラッキー８
・５カード用基板

㈱マリンゲーム東京都江東区亀戸３－２５－１１
☎０３（３６３８）００９１
FAX０３（３６３８）００９３

うります&かいます ⑭

新製品激安販売!
各種中古在庫豊富!
あらゆるゲームの修理OK!

ネクスト

TEL (06) 645−0210
FAX (06) 644−0040
大阪市浪速区日本橋4−1−6

●うります
・スロット各種　在庫豊富
・マジカルグランプリ
・マジカルオッズ
・チェリーボーナスⅡ・Ⅲ・Ⅳ
・W−4新品　格安
・ワイルドキャッツ
・ダイナスティ
・エルドラード
・キューティライン
・宝島
・ラッキー88
・ミラクルジョーカー
・ゴールデンミラクル7
・一発逆転スリーセブン
・各種マージャン在庫豊富
・カフェドール
・かくや姫
・東洋の神秘
・カフェタイム
・ベガス
・麻雀イフ
・ステジオ101
・赤麻雀
・一発逆転麻雀
・壱番雀
・ニューコミック
・ドラゴンJr
・ラッキー13
・ロンジャン
・5カード各種在庫豊富
・ラッキーフルハウス
・オッズフィーバー
・エンゼルクラブ
・グリーンフィーバー
・ジャンボチャンス
・スーパーpkPK　5&7
・7カード調整基板
・137レインボー
・137WフィーバーⅠ・Ⅱ
・セブンボーナス
・センターエース
・マークⅡ90・91
・37スクランブル
・EX137
・ライジング
・37ショット
・GTW
・137Wターボ
・華天国
・華仁義
・華吹雪
・華菖蒲
・花合わせ6
・花6レッドフィーバー
・プレイスロット
・ビックショット
・ズーム8
・リトルボーイ
・ABCハイポイント
・キングダービー各種
・チャーミーマッチ
・チャーミートラック
・クイズBOX
・10型14型卓上筐体
・グロリー製品
・バリー製品
・ジャガー製ルーレット
・電子部品
・識別機（イタズラ対策済）
・各種イタズラ防止機
・W検知
・両替機
※あらゆるゲームの修理OK
※ソフト開発
※ハード設計
※各種ハーネス作成

●かいます
※買取希望価格をお知らせ下されば出来る限り、その値段で買取します。
※故障品でもOK
・華菖蒲
・華吹雪
・花合わせ6
・ラッキー88
・ビッグショット
・ズーム8
・かぐや姫
・ベガス
・BETタイプなんでも高く買います。
・グローリー製品
※ゲームコーナーの運営　管理なんなりとご相談下さい。
※振込口座
　住友銀行　日本一支店
　普通口座　1051317
　㈲ネクスト

㈲ネクスト　大阪市浪速区日本橋4−1−6
☎ 06（645）0210
FAX06（644）0040

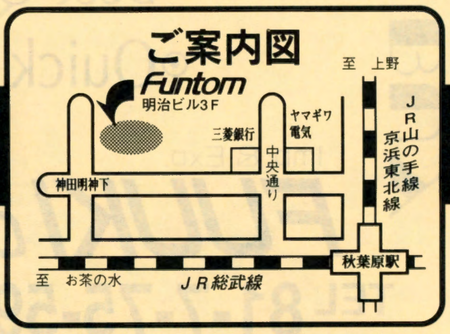
Funtom

FUNTOM, Arcade Game Specialist

秋葉原電気街にオープン!!
本格派ゲーム基板、筐体の店。

新品筐体に人気ゲームを装填!デモ展開中。業者の方にも触って選べる魅力で一杯!
新旧基盤、筐体ともお得なファントム価格でご期待にお応えします。

有限会社**ファントム**　〒101　東京都千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F
TEL (03)3257-1126 / FAX (03)3257-1135



JR秋葉原駅・電気街口から徒歩5分

うります&かいます ⑬

・コラムスII
・スーパーマスターズ
・スーパーリーグ
・ダイナミックC．C
・D．D．クルー
・パーフェクトビリヤード
・パッシングショット
・フラッシュポイント
・メジャーリーグ
アイレム
・アールタイプレオ
・アンダーカバーコップ
・イメージファイト
・快傑ヤンチャ丸
・ガンフォース
・ガンホーキ
・ギャロップ
・クロスブレイド
・ドラゴンブリード
・覇沙夢
・迷宮島
・トンマ
ビデオシステム
・F1グランプリ
・F1グランプリII
・クイズ18禁
・ソニックウィングス
コナミ
・アステリクス
・X－MEN
・クォース
・クライムファイターズ
・クライムファイターズII
・ゴルフィググレイツ
・シンプソンズ
・GIジョー
・バッキーオヘア
東亜プラン
・達人
・達人王
・ドキューン
・ヴィマナ
・フーピー
大型機
・F1エキゾーストノート
・ラッドモビール
・G－LOC
・アウトラン
・シスコヒート
・スーパーモナコGP
・GPライダー
・ターミネーターII
その他
・ガルメデス
・ドリフトアウト
・ブロックカーニバル
・クイズ激裂スクランブル
・チャタンヤラークシャンク
・スーパーパン
・バンダイク
・ムスタング
・ウルトラマン
・ウルトラマン倶楽部
・ビックファイト
・クイズTV合衆国Q&Q
・雷電
・ヒーテッドバレル
・サボテンボンバーズ
・ハチャメチャファイター

●かいます
・スライダー飛龍
・ロストワールド
・ワルキューレの伝説
・ワンダーモモ
・リブルラブル

その他中古PCB、大型機多数有ります。価格、在庫TELにてお願いします。

富貴商会　京都市山科区西野広見町32－2　リネンビル3F
☎　075（595）1136
FAX075（595）1139

うります&かいます⑫

●うります
ナムコ
・エクスバニア
・F1A
・クラックス
・コズモギャングザパズル
・コズモギャングザビデオ
・ゼビウス
・タンクフォース
・パックマニア
・ピストル大名の冒険
・ランパート
テクモ
・S. T. G
・クイズ学園パラダイス
・クイズココロジー
・クイズDANの反乱
・サンダードラゴン
・スーパーピンボールアクション
・WWFレッスルフェスト
・WWFスーパースターズ
・ファイナルスターフォース
・雷牙
テクノス
・コンバットライブス
・ダブルドラゴンIII
・熱血高校ドッヂボール部
・ブロックアウト
SNK
・怒
・ジャンボウ
・名人戦
・ザ・キングオブモンスター
・ザ・キングオブモンスターII
・リーグボーリング
・バーニングファイト
・スラッシュラリー
カプコン
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターII
・ザキングオブドラゴン
・バース
・ワンダースリー
・クイズ三國士
・クイズ殿様の野望
・クイズハテナの大冒険
ジャレコ
・ソルダム
・魔魁伝説
・ファタズム
・E. D. P
タイトー
・ルナーク
・マジェスティック12
・ヒットジアイス
・ハットトリックヒーロー
・忍者キッズ
・デッドコネクション
・サイレントドラゴン
・カダッシュ
・クイズ地球防衛軍
・クイズクエスト
・ゆうゆうのクイズでGOGO
データイスート
・サンダーゾーン
・ザーグレートラグタイムショー
・ジョー&マック
・タンプルポップ
・ダイエットGOGO
・ファンキージェット
・ロボコップ
・ロボコップ2
セガ
・ウォーリーをさがせ
・M. V. P
・ギガス
・クイズ宿題を忘れました
・クイズ廊下に立ってなさい
・クラッチヒッター
・コラムス

うりますＲかいます ⑪

●かいます

・アールタイプII
・アールタイプレオ
・アルゴスの戦士
・アンダーカバーコップス
・アーガス
・アテナ
・アレスの翼
・アサルトＰ付
・イーアルカンフー
・イシターの復活
・ウルフファング
・ウイロー
・ｘマン
・エグゼドエグゼス
・エドワードランディ
・Ａ－ＪＡＸ
・エイリアンシンドローム
・エリア88
・黄金の城
・ガンスモーク
・ガンホーキ
・ガンフロンティア
・ガンネイル
・ガイアポリス
・銀河任侠伝
・キャプテンコマンドー
・ギャルズパニック
・グラディウスII
・グラディウスIII
・クロスブレイズ
・空牙
・クライムファイターズII
・源平討魔伝
・恋のホットロック
・ゴールデンアックスII
・コットン
・サラマンダ
・サンダーゾーン
・サンダークロス
・サンダークロスII
・サイコソルジャー
・ジョー＆マック
・シンプソンズ
・ＧＩジョー
・ジャンプバグ
・スーパー魂斗羅
・ストライダー飛竜
・スーパーストII
・ゼクセクス
・セクションＺ
・戦場の狼
・戦国エース
・セイブサッカー
・ソニックウイングス
・ソニックブーム
・闘いの晩歌
・達人王
・大魔界村
・大列車強盗
・ダイナマイトダックス
・ダークシールII
・ダークエッジ
・ディスブレイド
・出たなツインビー
・天地を喰らう
・ドラゴンセイバー
・ドラゴンスピリッツ
・ドラゴンバスター
・トライゴン
・トップシークレット
・トリオザパンチ
・ドルアーガー塔
・トイポップ
・ニモ
・バッキーオヘヤ
・爆突機銃艇
・パロディウスだ
・バラデューク
・パックランド
・ハットトリックヒーロー93
・フェアリーランドストーリー
・ブラックパンサー
・ファンタジーゾーン
・プラスアルファ
・ブラックドラゴン
・ブランディア
・ぶたさん
・フラックアタック
・プソルラ
・ファイネストアワー
・フェリオス
・ベラボーマンＰ付
・ファイターズヒストリー
・フォゾン
・ホッピングマッピー
・魔界村
・魔獣の王国
・マクロス
・マーシャルチャンピオン
・メタモルフィックフォース
・メタルブラック
・メルヘンメイズ
・メトロクロス
・雷電
・ライフフォース
・ラッシュ＆クラッシュ
・リブルラブル
・レインボーアイランド
・ワルキューレの伝説
・スーパーマルキン版
・スーパーリアルＰII
・ネオジオ１本用ハード
・餓狼伝説スペシャル
・サムライスピリッツ
・ワールドヒーローII

うりますﾠ&かいます ⑩

★売ります・買いますの〆切は毎月5日です。
下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。
FAX 06-834-4839

うります&かいます⑨

・ラッキー&ワイルド
・ルーレットマン
・ラウンドスロット
・スプラッシュフォール
・ラッドモビール
・ウイニングラン
・UFOキャッチャーDXⅡ

（有）サン・カンパニー
神奈川県川崎市麻生区東百合ケ丘2－20－11
☎ 044（954）9459
FAX 044（966）8287



●うります
・アフターバーナーⅡDX
・GロックDX
・フォートラックスDX
・バトルシャーク
・ホログラム
・トップランディング
・ラインオブファイヤー
・TX－1
・WGP
・ラットモビール
・ハードドライビング
・ヘビーウエイトチャンプ
・デンジャーゾーン
・コズモギャングス
・オペレーションウルフ
・オペレーションサンダーボルト
・スピードサッカー
・スピードバスケット
・ホットロット
・ハーリーレーサー
・ゴールデンボール
・ワールドビンゴ
・ダービーボール
・メタルホークDX
・チェイスHQ
・スーパーモナコGPDX
・ビッグラン
・ギャラクシーホースⅡ
・ポールポジション２
・サンダーセプター
・ホットチェイス
・その他新旧多数有り

㈲オモロン商事　東京都江戸川区南小岩5－18－13
☎ 03（5693）3222
FAX03（5693）3223

●うります
・各種大型機
・各種基板
●かいます
・各種大型機

㈱大阪アミューズメント商会
大阪府藤井寺市野中5丁目555－1
☎ 0729（39）7733
FAX0729（39）7766

ビッグなビジネスを共に歩む

★大型機（新品・中古）販売
★各種基板（新品・中古）販売
★レジャー設備のリース
★ゲームセンター運営
★中古大型機の買取りも承ります

㈱大阪アミューズメント商会
藤井寺市野中5丁目555－1
TEL（0729）39－7733㈹
FAX（0729）39－7766

うります&かいます⑧

●うります
・ゴークス
・コラムスII
・ボンバーマン
・ガンホーキ
・Rタイプ
・クイズDNAの反乱
・スーパーバレーボール
・学問のススメ
・マル禁版
・ダークシールII
・麻雀ジンジャンバリバリ
・ブロックブロック
・F1グランプリI&II
・レッスルフェスト
・スーパースター
・カダッシュ
・雷電
・ヴォルフィード
・ブロックアウト
・ビーチバレー
・ドッチボール部
・ギャルズパニック
・ゼクセクス
・グラディウスII
・フック
・コラムスI
・SFIIダッシュターボ
・パロデュース
・SFI
・SFII
・SFIIダッシュ
・タンクフォース
・ギャロップ
・カプコンクイズ各種
・麻雀多種有り
・メダル機・大型機各種
・メダル筐体在庫豊富
・UFOキャッチャー
・ニューペニーホール
・ターミネーター2
・キャッシャルーレット
・ダービーマークIII
・コンチネンタルサーカス
・ドリームタウン
・スーパーハングオン
・ラッドラリー
・ドラゴンガン
・ザウルスウォーズ
・G－LOC
・ラブフォーチュン
・ダイナライブ（ナムコ4人用）
・ギャラクテックストーム
・ソニックブラストマン
・ファイナルラップ
・パワーホイルズ
・ニューUFOキャッチャー
・レールチェイス
・ドクターフー
・ロッキー&ブルーウイングル
・スーパーエレファント
・チェイスHQ
・ムシンバ
・ジャンケンマン
・ちびまる子ちゃんのドキドキトライ
・忍者とび丸
・カプセルゴルフ
・おしゃべりオーム
・フック
・ファイナルラップIII
・ターボアウトラン
・エキサイティングバトル
・リーサルフォーエンサス
・スタートレック
・おかし大作戦

うります&かいます ⑦

大型機高価買取致します。
・ネオジオソフト高価下取中
・中古基板高価買取（現金）
・買取リストＦＡＸ送信！
・在庫リストＦＡＸ送信！
※振込銀行
西日本銀行　大橋駅前支店
普通　　１７４６１４
株式会社　　アレックス

㈱アレックス　福岡市博多区半道橋１－１４－３０
☎　092（461）2202
FAX092（461）2203
FAX092（413）5512

●うります
・スーパーストリートファイターII
・天地を喰らうII
・キャデラック
・マッスルボマー
・ロストワールドＰ付き
・魔法大作戦
・ゴールデンアックスII
・海底大戦争
・オーマイガ
・マクロスII
・機動戦士ガンダム
・ぷよぷよ
・戦国エース
・餓狼伝説スペシャル
・ネオジオ（ＭＶＳ－１）

●かいます
・スドリートファイターII
・ストリートファイターIIダッシュ
・ストリートファイターIIダッシュターボ
・天地を喰らう
・天地を喰らうII
・ストライダー飛竜
・キャプテンコマンドー
・大魔界村
・ワンダーIII
・ＵＳネイビー
・ニモ
・ロストワールド（Ｐ付）
・ファイナルファイト
・ブラックドラゴン
・ガンスモーク
・闘いの晩歌
・サイドアームス
・エリア８８
・プレミアサッカー
・マーシャルチャンピオン
・サンセットライダーズ
・悪魔城ドラキュラ
・トライゴン
・グラディウスI
・グラディウスII
・グラディウスIII
・サンダークロス
・サンダークロスII
・スーパーコントラ
・ゼクセクス
・Ａ－ＪＡＸ
・ＭＩＡ
・エイリアンズ
・シンプソンズ
・恋のホットロック
・コントラ
・ワルキューレの伝説
・フェリオス
・ファイネストアワー
・オーダイン
・システムIIボード
・システムIボード
・パックマニア
・ギャラガ８８
・ドラゴンスピリット
・トイポップ
・ギャラガ
・ギャプラス
・イシターの復活
・ドルアーガーの塔
・リブルラブル
・ドラゴンバスター
・バラデューク
・グロブダー
・フォゾン
・ホッピンクマッピー
・パックランド
・サイコソルジャー
・ぶたさん
・雷電
・ラストデュエル
・ダークシール
・ダークシールII
・エドワードランディ
・空牙
・ウルフファング
・メタルブラック
・その他中古基盤・ジャンク基盤なんでも現金で買取ます。

㈱トライ　東京都千代田区外神田３－２－１橋爪ビル２Ｆ
☎　03（5295）0669
FAX03（5295）1958

うります&かいます⑥

中古基板
売ります
買います

Alex
㈱アレックス

TEL 092-461-2202
FAX 092-461-2203

〒816
福岡市博多区半道橋1－14－30

●うります
・W．G．P
・両替機
・野球拳・筐体・ソフト
・アウトランDX
・バッティグチャレンジ
・ニューUFOキャッチャー
・GPライダー
・パラダイスアレー
・ダートフォックス
・アヒルのヨーイドン
・マドンナ（パチスロ）
・エキサイティングダービー
・メダルポニー
・ネオジオMVSハード・ソフト
・ガイアポリス
・スーパーストII
・機動戦士ガンダム
・ザ・パニッシャー
・四川省II
・ストII・II'・II'ターボ
・ワールドラリー
・ナックルヘッズ
・仮面ライダーバトルレーサー
・ゼロチーム
・ソニックウイングス
・マッスルボマー
・おいしいパズルはいりませんか
・ファイターズヒストリー
・クライムファイターズI・II
・クイズクレヨンしんちゃん
・龍神
・出たなツインビー
・マクロスI・II
・メジャータイトルII
・エメラルディア
・アンダーカバーコップス
・サンダークロスI・II
・ゴールデンアックスI・II
・F1グランプリI
・天地を喰らうII
・ファイナルファイト
・クイズ魔Qの大冒険
・ソニックザ・ヘッジホッグ
・キングオブドラゴンズ
・コラムスI・II
・キャデラックス
・クイズ学問のススメ
・達人王
・ドリフトアウト
・Vファイブ
・華胡蝶
■各種花札在庫有り！
■各種麻雀在庫有り！
■その他各種在庫有り（400種）！
（基板・ロムキット・大型機）

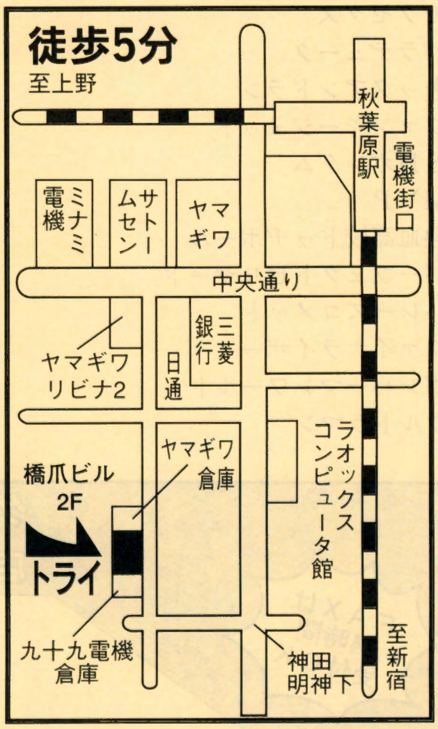
●かいます
・バーチャーレーシング
・UFOキャッチャー
・野球拳筐体・ソフト
・両替機・コイン計数機
・各種クレーン
・その他テーブル・メダル機

NEO GEO
ソフト・ハードキット
各種取り揃え

BUY & SELL

高価買取り実施中

その他　●達人王　●メタルブラック　●ウルフファング　●Fファイト
●ハチャメチャファイター　●コットン
●ナムコ、レトロゲームなどの基板も
買取りします。



㈱トライ　〒101 東京都千代田区外神田3-2-13 橋爪ビル2F
TEL 03-5295-0669
FAX 03-5295-1958

うりますＡかいます⑤

●うります
・アグレス
・Ｒ－タイプレオ
・ギャロップ
・クォース
・クラックス
・クラッヒッター
・コラムスII
・スーパーマスターズ(P付)
・セイントドラゴン
・ダッシュ野郎
・ダブルドラゴン
・ダイナミックＣＣ
・タンクフォース
・ドラゴンブリード
・トリオザパンチ
・ハットリス
・パズニック
・ピストル大名
・ブロックアウト
・フラッシュポイント
・ヘビーウェイトチャンプ
・マジカルクリスタル
・トゾン
・究極タイガー
・鮫　鮫　鮫
・ナックルヘッズ
・カプコンベースボール
・ゼクセクス
・バラデューク
・キックアンドラン
・ファンキージェット
・ＳＤガンダム
・ＭＶＰ
・熱血高校ドッヂボール
・パーフェクトビリヤード
・ハレーズコメット
・ファイナライザー
・ボンバーマンワールド
・ウルトラマン
・マクロス
・コットン
・ニモ
・ゴールデンアックス
・ロードランナー
・空手道
・アッポー
・雷電
・デスブレイド
・メジャータイトル２
・メタルブラック
・Ｘメン
・グラディウス
・サンダードラゴン
・パロディウスだ
・バース
・ガンホーキ
・スーパーバレー９１
・出たなツインビー
・ドラゴンセイバー
・トライゴン
・レインボーアイランド
・Ｓ．Ｔ．Ｇ．
・ウォーリーを探せ
・空牙
・サーカスチャーリー

〈麻雀〉
・麻雀学園
・麻雀学園２
・パニックスタジアム
・早くヤってよ
・とっても E 雀
・大予言
・トリプルウォーズ

〈花札〉
・華折鶴
・花鉄砲

〈クイズ〉
・ＴＶ合衆国
・三國志
・ＤＡＮの反乱
・宿題を忘れました
・廊下に立ってなさい
・魔Ｑ大冒険
・Ｆ１ワン・ツー
・ハイホー
・殿様の野望
・〈ネオジオ〉
・あしたのジョー伝説
・餓狼伝説２
・キングオブモンスター２
・クイズ大捜査線
・クロススウォード
・フットボールフレンジ
・2020ベースボール
・リーグボーリング
・ニンジャコマンドー
・ラストリゾート
・龍虎の拳
・ワールドヒーローズ
・ファイヤースープレックス
・戦国伝承２
・キングオブモンスター

●かいます
・ぷよぷよ
・テトリス
・花折鶴（その他花札）
・ワースタ93
・25～29吋ラバー筐体
・名人戦
・スーパーオセロ
・コラムス

㈱アスパック　東京都世田谷区
赤堤４－48－11　小林ビル
☎　03（5376）8693
FAX03（5376）8694

うります&かいます④

●うります
・アウトランナーズ
・フォートラックスDX
・ハードドライビング
・チェイスHQ
・バーチャレーシングDX
・バーチャレーシングTWIN
・ニュースイートランド
・ゴーストタウン
・ターミネーターII
・ビッグランポニー
・エアロシティー
・ドリームキャッチャー
・テトリス
・クイズカプコンワールド2
・リアル麻雀PII
・クイズ魔Qの大冒険
・クイズすくらんぶる
・クイズDANの反乱
・クイズ?の大冒険
・クイズ殿様の野望
・クイズTV合衆国
●かいます
<大型筐体>
・アフターバーナーDX
・アウトランDX
・パワードリフトDX
・ビックランDX
・GPライダー
・バーチャレーシング
・メタルホーク(DX)
・WGP DX
・G−L0C DX
・ストライクファイターDX
・ラッドモビール
・ニューユーフォーキャッチャー
・ワニワニパニック
・カニカニパニック
・ニュースピードホッケー
・ラインオブファイヤー
・スーパーモナコGP DX
・スーパーモナコGP CP
・スーパーモナコGPアップライト
・F1エキゾーストノート
・グランドプリックススター
・レールチェイス
・UF0モグラ
・エアーインフェルノ
・スズカ8アワーズ(DX)
・ウイニングラン(DX)
・スーパーハングオン ミニライドオン
・ソニックブラストマン
・その他なんでも買います。

㈱ケイアンドユウ 東大阪市高井田本通5丁目2番地
☎ 06(783)6362
FAX06(783)6347
フリーダイヤル0120−006362
東京サービスセンター03(783)0577

大型中古機
売ります!
買います!
〈在庫豊富〉

大阪サービス販売株式会社
大阪市浪速区元町1-12-17
TEL 06-647-8733
FAX 06-647-5492

大型機買います!売ります!
(中古)



特に
スズカ8アワーズ
アウトランDX
アフターバーナーDX
買います

今すぐお電話を!
うります!かいます!

フリーダイヤル(料金無料)
0120−006362

株式会社 ケイアンドユウ 〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番
TEL06(783)6362 FAX06(783)6347

うりますＵかいます③

●うります
・ウイニングランＳＴＤ
・Ｇティシクストーム
・ＧＰライダー
・スーパーモナコＧＰＳＴＤ
・パワードリフトＤＸ
・ラッドモービル
・ラッドラリー
・スターブレイド
・ソルバルウ
・パワーホイール
・カラオケ（ビクター）
・カラオケ（パイオニア）
・ファイナルラップII
・スチールガンマー
・カプリチオ
・くれよんしんちゃんIII
・アウトランナー
・エアーホッケー
・ドラエモン
・ファミリータクシー
・パンダ汽車
・ファミリー消防車
・ロボット車
・ガンダム
・メリーゴーランド
・ロボット
・メリーゴーランドII
・タクシー
・ワンワン
・ファミリーレーシング
・ミニメリー
・ウルトラマンファイト
・サイドワインダー
・ドーミーＪＲ筐体
・マドンナ筐体
・アンパンマンＴＶ電話
・メダル筐体
・両替機（グロリー）
・景品物（ジェーントロン）
・ファイナルラップIII
・Ｆ１エキゾースト
・エアーレスキュー
・スーパーモナコＧＰＴＷＩＮ
・グランプリスター
・アウトランＳＴＤ
・ドローポーカー
・ドローポーカーＩＭ型
・ダービー
・ブラックジャック
・ダービーＭＫIIＣ７
・ワールドダービー
・ビンゴサーカス
・ビンゴパーティ
・ニューＵＦＯキャッチャー
・Ｆ１エキゾーストノート
・スーパーモナコＧＰ
・ハーリーレーサー
・野球拳
・コズモギャング
・両替機（高額）グローリー
・ラブフォーチュン
・ドラエモン

㈲観世　東京都品川区上大崎２－13－45日興パレスグリーンビュー白金501号
☎ 03（5420）0571
FAX03（5420）0740

●うります
・アフターバーナー（コマンダー）
・ビーストバスター
・ＳＣＩ
・グランプリスターＩ
・チェイスＨＱ（ＣＰ）
・ザ・スモウ
・シスコヒートＤＸ
・Ｆ１エキゾーストノート
・Ｆラップ（新）
・Ｆラップ（旧）
・オペレーションウルフ
・ギャラクチックストーム

●かいます
・雷電
・テトリス
・ファイターズヒストリー
・ストリートファイターIIターボ
・鮫　鮫　鮫
・上海II
・チャンピオンゴルフ
・野球拳
・バスケットスタジアムIIＷ
・アームチャンプII
・フリッパー
・エアロシティー（ＵＰライト）
・クイズＢＯＸ（レインボー）
・ワニワニパニック
・フリッパー（各メーカー）
・バブルボブル
・得点王
・プレミヤサッカー
・エアーホッケー
・ストリートファイターII
・ネオジオハードキット
・セガエアロシティー筐体
・ソニックウイングス
・上海
・ぷよぷよ
・コラムスＩ
・パックランド
・オペレーションサンダーストーム
・フォートラックス
・ハットトリックヒーロー
・８ライン
・花六

サンライト沖縄　沖縄県宜野湾市字大山６丁目１番６号
☎ 09889（7）3333
FAX 09889（8）6774

売ります買いますの〆切は毎月５日です。下記宛 FAX等で原稿をお送り下さい。

06-834-4839

うります&かいます②

買

基板

株式会社 秀和
大阪市浪速区日本橋5-12-9
☎ (06)632-6644
FAX (06)649-7222

●うります
・タントアール
・トップランキングスター

●かいます
・ハットトリックヒーロー'93
・モータルコンバット
・ブランディア
・サイレントドラゴン
・アラビアンマジック
・グリットシーカー
・ハットトリックヒーロー
・アースジョーカー
・スカイスマッシャー
・ヴォルフィールド
・デットコネクション
・ファイナルスターフォース
・雷電
・レジオネア
・ガンネイル
・サンドスコーピオン
・スーパーピンボールアクション
・リムロッキンバスケット
・ナックルヘッズ
・F／A
・スーパーワールドコート
・パックランド
・ワルキューレ
・リブルラドル
・ドルアーガー
・メトロクロス
・スカイキッド
・海底大戦争
・メジャータイトル２
・ボンバーマンワールド
・アンダーカバーコップス
・フック
・クロスブレイズ
・ガンフォース
・ガンホーキ
・剣豪
・サンダーブラスター
・エアーデュエル
・最後の忍道
・大工の源さん
・R−タイプ２
・フィグゼイト
・ナックルバッシュ
・ドギューン
・達人王
・Vファイブ
・ヴィマナ
・ゴールデンアックス２
・スパイダーマン
・アラビアンファイト
・コラムス１
・ぷよぷよ
・クラッチヒッター
・プレミアサッカー
・ガイアポリス
・マーシャルチャンピオン
・GIジョー
・ミスティックウォリアーズ
・X−MEN
・バッキーオヘア
・ザ　シンプソンズ
・アステリックス
・クライムファイターズ２
・サンセットライダース
・ゼクセクス
・ドラキュラ
・サンダークロス
・グラディウス２
・グラディウス３
・グレートラグタイムショー
・ポケットギャルDX
・キャプテンアメリカ
・ダイエットGO GO
・ガンボール
・チャイナタウン
・デスブレイド
・バーディートライ
・エドワードランディー
・ファイターズヒストリー
・ジョー&マック
・ウルフファング
・富士山バスター
・ギャルズパニック
・D．J．BOY
・B．LAP　BOYS
・ゼロチーム
・セイブサッカー
・得点王
・サムライスピリッツ
・ストリートファイター２ターボ
・ストリートファイター２ダッシュ
・ストリートファイター２
・ナイツオブザラウンド
・バース
・ストライダー飛龍
・キャプテンコマンド
・天地を喰らう
・ワンダー３
・キングオブドラゴン
・チキチキボーイズ
・エリア８８
・ニモ
・ファイナルファイト
・マジックソード
・大魔界村
・戦場の狼２
・USネイビー
・キャデラックス
・ロストワールド（レバー）
・パニッシャー
・天地を喰らう２
・ブロックブロック（レバー）
・ビッグストライカー
・６４THストリート
・ヒーテッドバレル
・JuJu伝説
・シャドーフォース
・ウルトラ闘魂伝説
・マクロス２
・スーパー上海
・戦国エース
・ワールドラリー
・上海２
・マクロス
・ダブルウイング
・チャタンヤラクーシャンク
・大王
・SDガンダムネオバトル
・スーパーパン
・プレーガール
・とりで
・その他リストにない基板もすぐに探せますのでお気軽に電話してください。

＊年中無休 10:00～7:00

㈱秀和　大阪市浪速区日本橋５−12−9
☎ 06(632)6644
FAX06(649)7222

うります&かいます ①

●うります
・スーパーストII
・ストライダー飛竜
・ボンジャックツイン
・ＳＤガンダム三國士
・仮面ライダーバトルレーサー
・シューマイザーロボ
・ニューマンアスレチック
・ぷよぷよ
・マジカルキットアドベンチャー
・ストIIダッシュターボ
・アースジョーカー
・キューティーQ
・クレヨンしんちゃん
・熱闘！激闘！クイズ島
・スーパーワースタ93激闘版
・ナイトスラッシャーズ
・バイオレントストーム
・爆列クラッシュレース
・ヒーテッドバレル
・ＬＤクイズ（ＬＤプレイヤー付）
・リブルラブル
・ウォーオブエアロ
・ガルメデス
・キャデラックス
・タントアール
・ブルーホーク
・マッスルボマー
・メタモルフィックフォース
・ワールドラリー
・フォゾン
・ウィロー
・戦国エース
・大魔界村
・天地を喰らう
・天地を喰らうII
・ビッグファイト
・魔法大作戦
・龍神
・メジャータイトルII
・ウルトラ闘魂伝説
・海底大戦争
・スーパー上海
・ファイナルスターフォース
・ヘビースマッシュ
・マクロスII
・ドラゴンバスター
・ベラボーマン　ボタン付
・ＳＤガンダムネオバトリング
・トップランキングスター
・ナックルバッシュ
・マーシャルチャンピオン
・ミステックウォリアーズ
・コラムス
・シャドーフォース
・スペースインベーダー
・ナックルヘッズ
・悪魔城ドラキュラ
・キングオブドラゴン
・ＵＳネイビー
・機動戦士ガンダム
・キャプテンコマンドー
・ギャルズパニック
・グリッドシーカー
・サイバトラー
・サムライスピリット
・スーパーパックマン
・ゼロチーム
・ダブルウイング
・ダライアスII
・チキチキボーイ
・フック
・ユーホー戦士ようこちゃん
・ワルキューレの伝説
・ギャプラス
・グレートラグタイムショー
・サンセットライダーズ
・ナイツオブザラウンド
・バッキーオヘヤ
・バラデューク
・フェリオス
・ブランディア
・メタルブラック
・雷電
・レジオネア
・64番ストリート
・サイレントドラゴン
・ティップタップ
・エイリアンズ
・エクスバニア
・カプコンワールドII
・ガイアポリス
・クライムファイターズII
・クラッチヒッター
・源平討魔伝
・サーカスチャーリー
・シーファイターポセイドン
・ソニックザヘッジフォッグ
・ツタンカーム
・ディグダグII
・砦
・フィーチャースパイ
・ポケットギャルＤＸ
・ガンネイル
・ギャラガ88
・クイックス
・グラディウスII
・セルフィーナ
・ソニックウイングス
・ダイエットGOGO
・テトリス
・華のあげまん
・爆列ブレーカー
・ビッグイベントゴルフ
・ファイターズヒストリー
・ホッパーロボ
・レイメイズ
・Ｆ／Ａ
・サラマンダ
・サンダークロスII
・ジャイラス

《メダル》
・マジカルオッズ
・ドラゴンチャンス
・チェリーボーナスII
・トリーム９
・スーパー21
・ラッキー５ツイン

《麻雀》
・ウルトラマル秘麻雀
・麻雀女学園
・スーパーマル禁版
・麻雀バナナドリーム
・恋のマジックポーション
・ＬＤ麻雀ジェラシー
・ＬＤ麻雀
・バクハツ麻雀純情伝
・しゃぼん玉
・花まる子ちゃん
・麻雀ピープショウ
・ファイナルパレード
・ロイヤル麻雀
・麻雀夏物語
・ネルトン牌鯨団麻雀

☆その他低価格麻雀多数あり
※振込口座
　第一勧業銀行　代田橋支店
　普通口座　１３４７３２１
　（株）玉　屋
※御住所かＦＡＸナンバーをお知らせ下さい。最新情報を無料でお届けします。

㈱玉屋　東京都杉並区和泉２丁目１番２６号
☎ 03（3323）5522
FAX03（3323）5533

すでに玉屋は知っていた！

●新製品、期待度No.1はどれか！
●中古基板・筐体の売れ筋はどれか！

AMの情報玉手箱

一歩、進んだ玉屋のサービス！

- 当社より御購入の新製品は全て下取り可!!
- 月に2回、新製品情報と中古基板在庫リストを無料配布。
- パネル・パーツ類に関する御相談お受けします。
- 新製品から中古まで全て揃っております。

創業11年の実績とネットワークにより信頼できる情報を提供します。

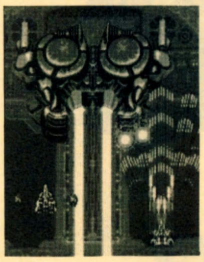
☎03-3323-5522(代)



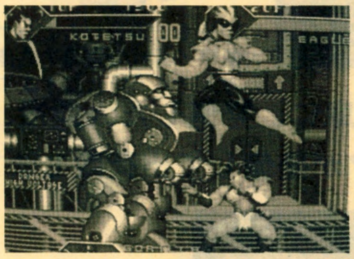
龍 虎 の 拳 2
(株)エス・エヌ・ケイ



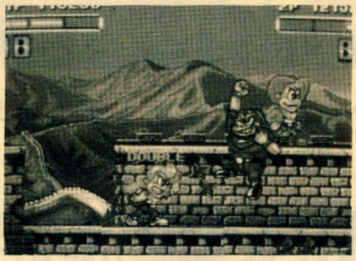
バーチャ ファイター
(株)セガ・エンタープライゼス



バ ッ グ ン
(株)東亜プラン



究極戦隊 ダダンダーン
コナミ(株)



ミラクルアドベンチャー
データイースト(株)

ポニー
マークⅣ



(株)ジャレコ

創業11年、信頼と実績でご奉仕する基板売買のトータル・アドバイザー

株式会社 **玉屋** 〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 TEL.03-3323-5522(代) FAX.03-3323-5533 (振込口座) 第一勧業銀行 代田橋支店 (普)1347321 (株)玉屋

〈基板買取り〉どんな基板も買取ります。しかも現金一括で買取り!!

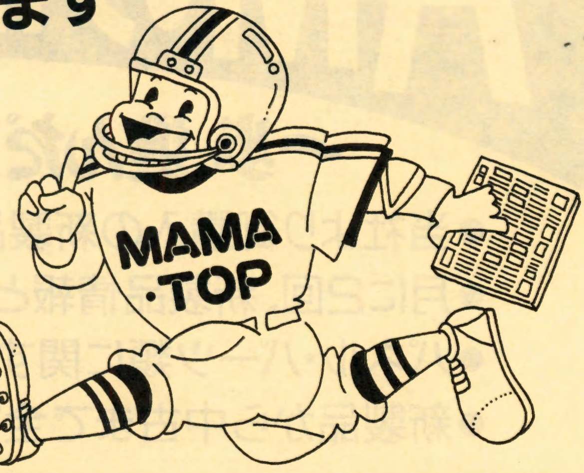
株式会社 **アペックス** 〒168 東京都杉並区和泉2-1-26 TEL.03-3323-9911(代) FAX.03-3323-9940

WE ARE YOUR "DEPARTMENT STORE" FOR ALL KINDS OF USED ORIGINAL PCB'S AND COMPLETE MACHINES.

中古基板

買います
(送料はママトップが負担します)

売ります



お電話かFAXでお気軽にお問合せ下さい。

大型機・メダル機（中古）

中古大型機カラーカタログ有料であります。











いつでもご連絡いただければ、
大型機・基板の毎日の在庫表を
ＦＡＸさせていただきます。

展示場 東名静岡と清水インターの近くにある３００坪の倉庫に、整備した大型機、メダル機が大量に在庫してあります。8人のエンジニアが整備して出荷致します。

買います　売ります

WE ALWAYS HAVE LARGE QUANTITIES IN STOCK.
PLEASE CONTACT US AS SOON AS POSSIBLE.

あなたの会社のエンジニアを
育成します。

MAMA·TOP
CORPORATION

1-7-8 HIGASHICHIYODA SHIZUOKA CITY
420 JAPAN

振込先
清水銀行　　大岩支店
普通口座　0072326
㈱ママトップ



㈱ママトップ　本社
〒420 静岡市東千代田1-7-8 ＴＥＬ054-263-9373（代表）ＦＡＸ054-263-9374

ロケーション別業況

12月下旬▼1月上旬

㊓情報満載!!

知りたいニュース・気になるデータ満載。ロケーションの声が生きています。

年末商戦激化 「バーチャファイター」など CG製品に期待大

いよいよ年の瀬を迎え、クリスマス商戦、年末年始商戦が本格化、趣向を凝らしたディスプレイのロケーションが街の一角を賑わせている。だが、実情的には、昨年末の「低迷状態」とは比較にならない程の落ち込みを見せている所もかなりあるようで、先行きの不透明感は隠せない。ある中小オペレーターは、「内装や機械投資に手を掛けたいが、銀行もまだまだ渋い。年末商戦の目玉『リッジレーサー』『バーチャファイター』も欲しい所だが、この状況下では、大型高価格製品の減価償却時期は掴みにくい」と零す。

関連して、近年、盛んにリストラクチャリングやリエンジニアリングの必要性が叫ばれている。経営構造の転換だ。売上げは高ければ高いほど利益額を大きくすることができるし、投資は低ければ低いほど回収が早い。しかし、高売上げも低投資も、結果的にお客に満足してもらえる価値を実現できなければ何の意味も持たない。

既存店ベースで前年対比の売上げを30%前後ダウンさせた某オペレーターは不調の原因について、「30%の内訳は、不況や多店舗との競合といった外的要因が10%くらい。残りの20%は、商品構成や顧客サービス、マーケティング戦略などの内的要因と見ている。結果、客数が減った上に客単も大幅に落ちてしまった」と話す。しかし、生来、精力的な意見を述べる氏はこのような見方もする。

「当業界に限らず、景気の良い時期には見えなかった自分の弱点がはっきりと見えてきた。一度に全てを改善するのは不可能なので、そこを重点的に短期間で治療する。新製品投資は惜しまない」そうだ。

投資の削減も各種コストを切り詰めることも、ただ闇雲に行なう訳にもいかない。無駄を徹底的に省くことでコストは下げられるが、よくいわれるのが、3つの「間」の圧縮だ。空間、時間、人間である。この3つに無駄や余剰部分があればコストは下げられない。しかも、これらは相互に関連しており、ひとつの無駄が他に大きく影響するというのが厄介だ。

だが、暗い状況ばかりだけでもない。

「夏は出費を引き締めたから、年末年始くらいは楽しもう」という雰囲気は漂っており、都市部では例年並の賑わ

MONTHLY RANKING 1994 JANUALY

コクピット/アップライト COCKPIT/UPRIGHT VIDEO GAMES

1st リッジレーサー〈ナムコ〉
Ridge Racer〈Namco〉



129 Points

		得点／Points
2	アウトランナーズ〈セガ・エンタープライゼス〉 Out Runners〈Sega Enterprises〉	127
3	スズカエイトアワーズ2〈ナムコ〉 Suzuka 8 hours 2〈Namco〉	105
4	リーサルエンフォーサーズ〈コナミ〉 Lethal Enforcers〈Konami〉	87
5	バーチャレーシング〈セガ・エンタープライゼス〉 Virtua Racing〈Sega Enterprises〉	63
6	エイリアン3 ザ・ガン〈セガ・エンタープライゼス〉 ALIEN 3 The Gun〈Sega Enterprises〉	50
7	サイバースレッド〈ナムコ〉 Cyber Sled〈Namco〉	43
8	エアーコンバット〈ナムコ〉 Air Combat〈Namco〉	39
9	早押しクイズ王座決定戦〈ジャレコ〉 Speed King-King of Quiz〈Jaleco〉	30
10	エキサイティングスピードホッケー〈セガ・エンタープライゼス〉 Exciting Speed Hockey〈Sega Enterprises〉	29
11	えんま大王〈東亜プラン〉 Great King Enma〈Toaplan〉	23
11	ファイナルラップ3〈ナムコ〉 Final Lap 3〈Namco〉	23
13	ストリートシューター2on2〈トーゴ〉 Street Shooter 2on2〈Togo〉	22
14	F1 スーパーラップ〈セガ・エンタープライゼス〉 F1 Super Lap〈Sega Enterprises〉	19
15	チャンピオンキック〈大平技研工業〉 Chanpion Kick〈Ohira Giken Kogyo〉	18
15	キャプテン ゾディアック〈タイトー〉 Captain Zodiac〈Taito〉	18
17	タイトルファイト〈セガ・エンタープライゼス〉 Title Fight〈Sega Enterprises〉	17
18	それいけ ココロジー〈セガ・エンタープライゼス〉 Sinri Test Kokology〈Sega Enterprises〉	15
19	ソニックブラストマン〈タイトー〉 Sonic Blast Man〈Taito〉	10
20	ゾンビキャッスル〈ナムコ〉 Zombie Castle〈Namco〉	8

MONTHLY RANKING

ビデオゲーム TABLE VIDEO GAMES

1st スーパーストリートファイターII〈カプコン〉
Super Street Fighter II〈Capcom〉



167 Points

		得点／Points
2	餓狼伝説スペシャル〈エス・エヌ・ケイ〉 Fatal Fury Special〈SNK〉	139
3	グランドストライカー〈ヒューマン〉 Grand Striker〈Human〉	97
4	スラムダンク〈コナミ〉 Run & Gun〈Konami〉	75
5	豪血寺一族〈アトラス〉 Power Instinct〈Atlus〉	61
6	ぷよぷよ〈コンパイル／セガ・エンタープライゼス〉 Puyo Puyo〈Compile／Sega Enterprises〉	59
7	上海III〈サン電子〉 Shanghai III〈Sun Electronics〉	57
8	ニューマンアスレチックス〈ナムコ〉 Numan Athletics〈Namco〉	48
9	サムライスピリッツ〈エス・エヌ・ケイ〉 Samurai Shodown〈SNK〉	47
10	クイズ ココロジー2〈テクモ〉 Quiz Kokology 2〈Tecmo〉	37
11	熱闘／激闘／クイズ島〈ナムコ〉 Netto! Gekito! Quizto〈Namco〉	36
12	グレートスラッガーズ〈ナムコ〉 Great Sluggers〈Namco〉	29
12	サンダードラゴン2〈NMK／サミー工業〉 Thander Dragon 2〈NMK／Sammy〉	29
14	クイズ クレヨンしんちゃん〈タイトー〉 Quiz Crayon Shinchan〈Taito〉	25
15	バーチャ ファイター〈セガ・エンタープライゼス〉 Virtua Fighter〈Sega Enterprises〉	20
16	スーパーワールドスタジアム'93激闘版〈ナムコ〉 Super World Stadium '93 Heary Fighting〈Namco〉	16
16	プレミア サッカー〈コナミ〉 Premier Soccer〈Konami〉	16
16	スーパーワールドコート〈ナムコ〉 Super World Court〈Namco〉	16
19	野球格闘リーグマン〈アイレム〉 Ninja Baseball Batman〈Irem〉	13
19	ナイトスラッシャーズ〈データイースト〉 Night Slasthers〈Data East〉	13

上のランキング表の得点は、左頁の表の1位＝10点、2位＝9点、……10位＝1点として集計したものです。従って、各種のインカムの高い低いに限らず、未設置、非設置の場合は得点が入らず、総得点は概して低くおさえられる傾向にあります。
また、得点はインカム状況を数量化したものではなく、未設置・非設置を含め、オペレーション業界市場全体に対する貢献度を優先し、それを数量化したものであることをご承知おきください。

いを見せている。あとは、それをどう引き込むか？
混迷混乱の時代こそ最大のビジネスチャンスだ。
機種別ではまず、気になる格闘ゲーム。**スーパーストリートファイターII**（カプコン）や**餓狼伝説スペシャル**、**サムライスピリッツ**（両機共エス・エヌ・ケイ）などの落ち込みは実際あるようだが、今期も依然としてトップクラスだ。このほか、何といっても、**バーチャファイター**（セガ社）の登場が嬉しい。マスコミにも採り上げられ、話題性や集客力は絶大。今期のランキングでは、設置店がまだまだ少ないため15位に甘んじたが、来期には上位入りが期待できそうだ。導入ロケでは、400〜500というインカムも。中には、「市場に出回れば春過ぎまでぶっちぎるだろう。しかし、メガロは高価なのでアストロが出るまで待つオペレーターも多いのでは…」という声もあるが、いずれにしろバテ気味だった格闘ゲーム分野にカツを入れたのは間違いない。**豪血寺一族**（アトラス）、**ドラゴンボールZ**（バンプレスト）も登場。
　また、通信機能を搭載したバスケットゲームの**スラムダンク**（コナミ）を

12月10日　現在のインカム順位

機種名 ＼ オペレーター（地域）	A 北海道	B 東北	C 東北	D 関東	E 関東	F 関東	G 関東	H 関東	I 中部	J 中部	K 京阪神	L 京阪神	M 京阪神	N 京阪神	O 京阪神	P 中国	Q 中国	R 四国	S 九州	T 九州
スーパーストリートファイターII	4	1	2	2	2	2	1	1	2	5	2	1	6	5	3	3	2	4	1	4
餓狼伝説スペシャル	5	2	1	1	4	1	2	8	9		1	2	9	1	4	2	3		2	2
ニューマンアスレチックス	8		3					6				6	1			1		6		9
サムライスピリッツ			7	8					5			7		4	2		10	5	10	5
ぷよぷよ	6		5	5	9	5			4	4	6			7	5	10	9		9	
熱闘！激闘！クイズ島	9					7	3	7					2					2		
クイズクレヨンしんちゃん							4		8				3			4				
スーパーワールドスタジアム'93激闘版			10							6						9	8			6
ハットトリックヒーロー'93	7				10					7										
スラムダンク	1									1	7	5		2			1	3	3	1
プレミアサッカー				10		4					9		10		10			7		
スーパーワールドコート										2			7			8				
サンダードラゴン2				6	6	10		9			8	8		9		7	7			
上海III	10		4	3		6		3	6	3					6		4		8	
野球格闘リーグマン					8		10	10						8					6	
クイズココロジー2					5			2	3	8					7				4	
豪血寺一族			9		1		9	5				3		3		6	5		5	3
バーチャファイター									1						1					
グレートスラッガーズ	3						5				5	9	8						7	
ナイトスラッシャーズ			6	9					10	9								8		
タントアール							8		7						8					
ボンバーマンワールド		3																9		
SDガンダムネオバトリング		4					7													
F／A		7																		
天地を喰らうII～赤壁の戦い～		5												6						
テトリス		9				8				10								10		7
マッドシャーク				7	7							10								
グランドストライカー	2	6	8	4	3	3	6	4			3	4	4		9	5	6	1		
スーパーリアル麻雀PIV						9					4									8
アウトランナーズ	1		1	2	5	3		7	2	3	3		5		5	6	1	2	2	1
バーチャレーシング	4				7		7		3		4	3	6		6			4		3
リーサルエンフォーサーズ	3		2		8			2	7		2	1	4			7		3	4	2
リッジレーサー		1			1		1	1	1	1	1		1	1	1	2		1	1	
タイトルファイト									4			6					6			
エキサイティングスピードホッケー	5											5	7		4	5				
エイリアン3 ザ・ガン						5	5	3	6					3			2		3	
ソニックブラストマン									8			4								
それいけココロジー								6				7					5			
ファイナルラップ3										4		8		5		4				
スズカエイトアワーズ2	2		3		2		2	5		2	5	2		2	3	1	4	5		
ワニワニパニック												9								
F1スーパーラップ					6								3						5	
サイバースレッド				4	4	4	4			5			2							
ストリートシューターII							6			6			8		2					
エアーコンバット		4	4		3				5	8						3				
キャプテンゾディアック		2		5												8				
ゾンビキャッスル		3																		
ラッキー＆ワイルド		5																		
えんま大王							3	4									3			
チャンピオンキック				3		1														
早押しクイズ王座決定戦				1		2				7				4						

始め、**グランドストライカー**（ヒューマン）、**グレートスラッガーズ**（ナムコ）などスポーツゲームの健闘振りが目立つ。

シューティングものでは、**サンダードラゴン2**（NMK／サミー工業）、**バツグン**（東亜プラン）が良好。**雷電2**（セイブ開発）も年末前に発売されたので、来期の動向に注目したい。

このほか、**パーフェクトソルジャーズ**（アイレム）、**牌砦II**（メトロ／エイブルコーポレーション）、**究極戦隊ダダンダーン**（コナミ）、**燃えよゴンタ**（ミッチェル）、**ゴジラ**（バンプレスト）などが見られた。

中・大型機では、徐々に設置店を増やした**リッジレーサー**（ナムコ）が遂に首位を奪取。**アウトランナーズ**（セガ社）、**スズカエイトアワーズ2**（ナムコ）などがこれに続くが大きな変動は見られなかった。

コナミが久々に投入する**レーシングフォース**や、ジャレコの**F1・スーパーバトル**などドライブゲームはますます混戦模様。

ロケテストでは、占い機の**スターライトフォーチュン**（セガ社）が1P400円（2Pでも400円）で1日300前後。トーゴの球速測定マシン、**ベストピッチ**も1日平均200強と好調。

噂のマシン

◆今期は新製品やロケテストが目立ち、年末年始や春商戦に向ける各社の意気込みがひしひしと感じられた。まず、カプコンはバージョンアップ版のマッスルボマーデュオをテスト。キャラクターはそのままに、ルールや必殺技を多少変更している。そのほか…。

また、NTCは画面上部にアミダを採り入れた落ちものパズルゲームのサダリを、麻雀ゲームではニチブツが麻雀ラマンを開発している。このほか、ウサギのキャラが主人公のアクションゲーム、JJスクオーカーズ（アテナ／エイブルコーポレーション）などが登場し始めた。

◆ナムコでは、シリーズ最新作となるファイナルラップ4を開発中。内容については不明だが、AOU94エキスポで初披露か？。実績のある高稼働、ロングラン製品だけに早い登場が期待される。

◆近年のショーでも、開発中のものが展示されていたセガ社の32ビット基板「MODEL2」を使用した3次元CGゲーム機、デイトナがいよいよ発進間近？

◆データイーストでは、ネオ・ジオ対応ソフト第2弾として円盤を使った対戦型スポーツゲーム、フライング・パワー・ディスクを1月下旬（業務用のみ、家庭用は未定）に発売する。また、ファイターズヒストリー・ダイナマイトも3月に発売する予定。

こどもシングルロケは餓狼伝説スペシャルが救いに

年末年始商戦に突入する季節を迎えたが、今年は「熱気どころか冷めっぱなし」（関西のA業者）の商戦となりそうだ。不況の影響がゲーム業界にも忍び寄り、そのダメージが心配されていたが、ここにきて足元のふらつきが目につくようになってきた。倒産や支払いの遅延など、噂の段階から現実的な問題へとなってきており、不況のパンチがボディブローのようにジワジワときいだしスタミナを奪いつつあるようだ。

「例年ならば他の時期がダメでも年末年始商戦だけはモノが動く。しかし今年は動きがまるでない。完全ストップの状態だ」（A業者）

この業者に夏に取材した時には「来年の春頃まで、この不況は続く」とコメントしていたが、今では「春どころか夏以降も続く」と悲観的な予測に変わっていた。

この不況に対する認識は、この業者だけではなく、メーカー、オペレーターも同じ思いであろう。オペレーターは、不況対策として可能な限り新規投資を控えようとするだろうし、メーカーも新製品の生産計画を絞りに絞り、リスク減を目指すことは間違いない。ゲーム業界全体が首をすぼめ、手をひっこめだしたのである。

これではいくら活気ある年末年始商戦を期待してもムリな話だ。すべてのサイクルが止まりだしたのである。これではまるで今の日本経済と同じである。ヒットソフトの有無が問題ではなく、業界全体の構造的な問題へとなりつつあるのではないか。

低迷が続くと投げ売りやバッタ商品などが時折登場してくるが、今回の不況では、倒産や転業によって商品が出てくることはあっても「バッタ商品はない」という。投げ売りさえしないというのである。なにもせずすべてをジッと耐え、嵐が去るのをただただ待っているのである。

こうした状況が続く限り先の業者の「今年はまるで動きがない」状態からは抜け出すことは不可能だろう。ロケーションもこうした状況を色濃く反映しており、各ロケーションの業況は極めて悪い。

こどもシングルロケーションは、長期低落傾向に歯止めをかけることなくこの不況を迎えた。元々体質的にも不安定であっただけに、この嵐の前ではただ呆然とするばかりだ。

今年になってこどもシングルロケーションから撤退する業者も出てきており、限界ギリギリまで追い詰められてきたといえるのではないか。ロケーションを見て回っても月毎にハッキリと低迷・悪化してきているのが肌で感じられる。

そうした状況の中、微かではあるが希望の持てる動きもある。餓狼伝説スペシャルの活躍である。前号でも、このソフトについて述べたが、今期に入っても引き続き好調を維持している。餓狼伝説スペシャルの魅力はソフトの高人気もさることながら、オペレーターにとっては、価格がいちばんの魅力だろう。

特に今のような状況であれば、オペレーターを救うソフトといってもいいぐらいだ。こどもシングルロケーションなどでは、このソフトで一息つけるのではないか。スーパーストIIを購入できないオペレーターも、この餓狼スペシャルならロケーションすべてに投入可能だ。

また今期でもサムライスピリッツが依然として活躍しており、この両格闘技もので、ここ暫らく凌ごうと考えているオペレーターも多いのではないだ

ろうか。
だが、その頼りの格闘技ものに陰りが見え始めてきたのが気掛かりだ。先月号で格闘技もの一本に頼ることの脆さを述べたが、やはりこのまま格闘技ものだけのラインナップでいくには危険すぎるだろう。それとも発売が予定されている龍虎の拳2が再び格闘技ものに人気を呼び戻し、格闘技ブームを再燃させれば話は別だが。
ともあれ、こどもシングルロケーションは、十分ではないが餓狼伝説スペシャルでなんとか年末年始商戦を闘うことができるようにはなった。後は、こども達のお年玉が不況の影響で減ることのないよう祈るばかりだ。
喫茶ロケーションも餓狼伝説スペシャルがロケーションの主役となり活躍している。またスーパーストII、サムライスピリッツなども好調で、ここではまだ格闘技ものに陰りは見られないようだ。

喫茶ロケのラインナップは充実するが不況の影が

またクイズものやパズルものなども安定している。加えて麻雀ものがあり喫茶ロケーションのラインナップは充実しているといっていいだろう。
しかし、ここでも不況の影響が出てきており、いくらゲーム機のラインナップが充実したからといって、それが即好インカムへとつながらないのが歯痒いところだ。
こどもシングルロケーションも喫茶ロケーションも全体的に見れば悪化の傾向に向かっており、いずれも不況脱出にはまだまだ時間がかかりそうだ。こどもシングルロケーション、喫茶ロケーションの93年を振り返って見ても一年を通して右下がりの現象が続いていた。特にこどもシングルロケーションは低迷に歯止めをかけることができないまま師走を迎えてしまった。また不況に加え天候までが不順というダブルパンチに見舞われた。

喫茶ロケーションも同様に不況の嵐には勝てなかった。ゲームソフトの優劣よりも喫茶店そのものの経営が大きく揺らいだ年だった。

93年はゲームのブーム終焉の年

ある業者などは一年を振り返り「バブル景気で浮かれていた時にゲーム業界は、絶好のカードが一度に何枚もきた。クレーンブームにストII、大型体感ゲーム人気と次々とエースカードが配られてきた。これがズレてブームが起こっていれば、特に今この時期に、このうちのひとつでもブームが残っていれば、ここまで落ち込むこともなかったはずだ」と嘆く。

確かにこの業者のいうように、ブームが次から次へとやってきた。まだこの時点では「不況に強い体質のゲーム業界」というキャッチフレーズは生きていた。しかし、不況に強いのではなく、たまたまタイムリーにブームが重なっただけであったのを今になって思い知らされることになる。

そんなブームの最中でゲーム業界は容易く儲けることのできる業界だと思い込み、続々と他産業から新規参入してきた。そして今になると新規参入組の多くが廃業・撤退とゲーム業界から去っていった。

あのブームがズレていれば、という業者の気持ちはよく分かるが、ブームはいずれ終わりがくるからブームなのである。今の状況こそが本来の姿なのであろう。ゲーム業界も他産業と同様に額に汗して働く場であることを再認識すべきであろう。

93年のロケーションを総括すればブームの坂を下り落ちた年とも呼べるのではないか。しかしブームは業界人が苦労して作り上げたもので、決してバブルではなかった、と信じたい。

新しい年94年には、再びゲームのブームを巻きおこし、他産業よりも「より早く不況から抜け出す産業」だとの新たなキャッチフレーズを貫いたいものだ。

ニューマシン インフォメーション

データイースト

フライング・パワー・ディスク



同社ネオ・ジオ対応ソフトの第2弾。互いに円盤を投げ合うという、全く新しい感覚の対戦型スポーツゲーム。

固定画面内で円盤を投げ合い、勝負を決する明快なゲーム内容。使用できるキャラクターは全部で6人。上空投げ、低空投げを基本に、1レバー、2ボタンの組み合わせでレシーブ、必殺シュート、更に必殺シュート返しなど多彩な投げが行なえる。

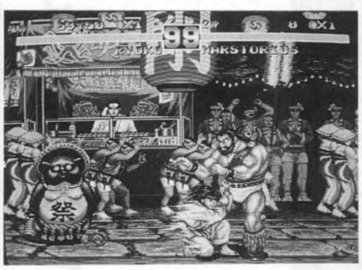
1月下旬発売予定。

価格未定。

データイースト㈱製。

データイースト

ファイターズヒストリー・ダイナマイト



同社ネオ・ジオ対応ソフトの第3弾。世界異種格闘技選手権に参加するという内容の前作「ファイターズヒストリー」のグレードアップバージョン。

2人の新キャラクターが加わり、全13キャラクターとなった。その他、新必殺技の追加や演出面の向上などの変更がなされている。尚、キャラクターが局部的に大ダメージを受ける、弱点システムは踏襲されている。操作系には1レバー、4ボタンを使用。

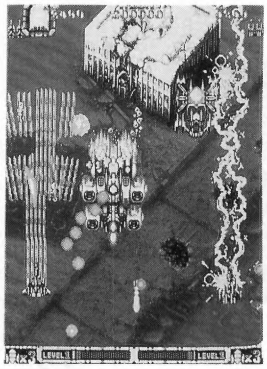
3月発売予定。

価格未定。

データイースト㈱製。

東亜プラン／タイトー

BATUGUN（バツグン）



経験値という概念を導入した縦スクロールシューティングゲーム。同社製品らしく派手な仕上がり。

敵を倒す毎に経験値が得られ、特定の数値に達すればレベルアップし、攻撃力が格段に向上する。レベルは3段階まであり、撃墜されてもレベルはそのままで再スタートとなる。また、各レベル中にも最高5段階の、アイテムによるパワーアップが存在する。1レバー、2ボタンを使用。全5ステージ。

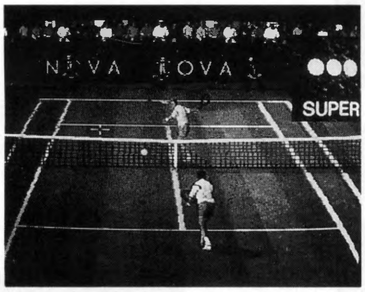
発売中。OP価格16万8000円。

開発元・㈱東亜プラン。

発売元・㈱タイトー。

バンプレスト

アルチメイトテニス



©Copyright 1993 Art and Magic SA.

テニスの男子シングルスを、リアルなグラフィックとサウンドで再現した臨場感溢れるスポーツビデオゲーム。

ロブやボレーなど10種類のショットと3種類のサーブが打ち分けられるなどの本格指向。テニスの醍醐味でもある、〝テクニック〟を駆使し、世界4大大会の決勝戦を味わえる。

与えられた〝持ち玉〟が1ミスにつき1球ずつ減少し、無くなればゲームオーバーになる。2P対戦プレイ可。

発売日未定。

価格未定。

総発売元・㈱バンプレスト。

エクセレントシステム／セガ・エンタープライゼス

グランドクロス



シューティングゲームの持つ醍醐味を取り入れたピンボールビデオゲーム。

フリッパーで弾いたボールを、画面上の敵にぶつけて倒すゲーム内容。11種類のアイテムを駆使して敵を倒しつつ、奥へ奥へと画面をスクロール、最終面で大ボスを倒せばステージクリア。ボールのライフゲージがなくなるか、ホールアウトすれば負け。全5ステージ構成。8ボタン操作。綿密に設定されたボールの反射具合が最大の魅力。

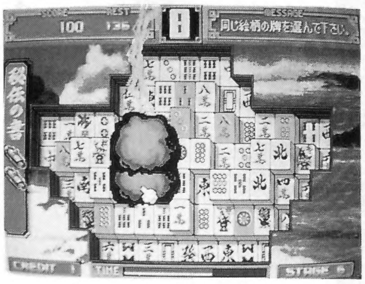
発売日、価格未定。

開発元・㈱エクセレントシステム。

発売元・㈱セガ・エンタープライゼス。

中日本リース

九龍（クーロン）



牌の山を、同じ牌同士をラインで結び崩していくパズルゲーム。

牌山の上段下段に関係なく、同じ牌であればラインで結び、消すことができる(ラインは2カ所まで曲げられる)。キャンセル及びヘルプの使用が可能で、また黄色の牌を取れば隣接する牌が連鎖爆発を起こし消える。全ての牌を消せばラウンドクリア。1Pプレイ、2P対戦プレイが可能で、1Pプレイでは3種類のゲームモードから選択。1レバー、3ボタンを使用。

発売日、価格未定。

中日本リース㈱製。

コナミ

レーシングフォース



ル・マン24時間レースなどで名を馳せた「Cカー」によるドライブゲーム。「サウロイド」筐体により発売。

高度なテクニックを要さず、男女を問わず気楽にプレイできるゲーム内容。コースは、高速サーキット、耐久、公道などクラス分けされた4コース。最大8人までの通信プレイが可能。PSAC4チップの搭載により、よりリアルな上下感が表現されている。

1月発売予定。

価格未定。

コナミ㈱製。

ジャレコ

F-1スーパーバトル



アスファルトや石畳、芝生など、路面の質感の違いをリアルに画像表現した32ビットドライブゲーム。

市街地、山岳地帯、夜間走行の3コースから選択。タイヤバリアに突っ込めばタイヤが飛び散る等の派手な演出や、また天候、時間の変化も再現。路面が濡れると滑りやすくもなる。その他、新型音源チップの搭載で、エンジン音や各種エフェクト音もリアルに再現、ピットクルーからの無線も入る。

2月発売予定。

価格未定。

㈱ジャレコ製。

ナムコ

リッジレーサーSD



テクスチャーマッピングを使用したポリゴングラフィックの採用で、抜群の臨場感を実現したドライブゲーム「リッジレーサー」が、コストパフォーマンスを実現させたスタンダードタイプとして登場。

基本的な機能はほぼそのままで、シフトレバーが変更された。

筐体サイズはH1870×W790×D1870㎜で、29インチモニターが搭載されている。

発売中。

価格198万円。

㈱ナムコ製。

タイトー

ジャッジ・ドレッド



英国で人気の高いコミックヒーローをテーマにした、バリー社／ミッドウエイ社製ピンボール。

フィールド奥部には惑星の模型「デッドワールド」が設けられ、その軌道に乗ればマルチボールプレイになるなど、10種類のプレイモードが用意されている。また、デジタル圧縮技術による効果サウンドなど、新たな試みもなされている。

発売中。

標準小売価格72万円。

㈱タイトーが販売。

セガ・エンタープライゼス

チキチキマシン猛レース



あの「チキチキマシン猛レース」が、メダルゲームになって帰ってきた。「ゼロゼロマシン」「ガンセキオープン」など6台のマシンがゴールを目指す、8人用キャラクターマスメダルゲーム。

「フリートラックシステム」の採用で、ユニークなマシンたちがコース内をアウトへインへと入り乱れる。サテライトには14インチモニターを設置し、マシンの性能やデータをキャラクターイラストを使い分かりやすく表示する。

発売中。

標準価格1800万円。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

セガ・エンタープライゼス

スターライトフォーチュン



突き出した天蓋の内側一杯に星空が広がる、ロマンチックムードたっぷりの占い機。

占いベースには「ミッドポイント占星学」を採用。2人で占う場合と、1人の場合とでは占う内容が異なる特徴を持つ。また、カレンダー機能の搭載により、クリスマス、バレンタインデー等には自動的にイベントに合った演出を行なう。印刷中もCD音声で結果を説明する、飽きさせない工夫も。

発売中。

標準価格127万5000円。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

セガ・エンタープライゼス

ペアマッチホッケー



「エキサイティングスピードホッケー」のプレイフィールドをワイドに仕上げ、ダブルス対戦が可能となった4人用エアホッケー。

時間内に、より多くのポイントを獲得するゲーム内容は同じで、勿論2人でのプレイも可能。フィールドのガイド部分に当たるとエレクトリックサウンドが鳴り渡り、スコアも大型ビルボードに表示され見易い。サイズ／H1900×W1750×D2540(㎜)。

1月下旬発売予定。

標準価格98万7500円。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

タイトー

チャレンジヒッター



野球盤にモニターを連動させた新タイプのアーケードゲーム。

25インチモニター上にゲーム進行をアニメーションで演出、判り易く賑やかなゲームに仕上がった。1Pプレイ、2P対戦が可能。1Pプレイでは「9回裏0対1、2点取って逆転しろ」などの条件をクリアしていく。2P対戦は1イニング終了時点で勝敗を決定、コンティニューも可能。盗塁や代打、風向きなども設定された、リアルな仕様。

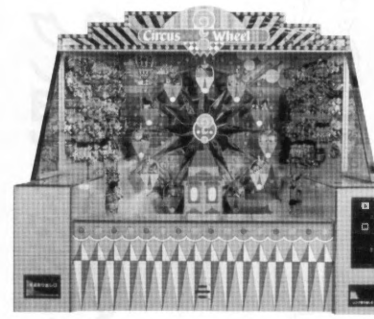
発売中。

標準小売価格120万円。

㈱タイトー製。

タスコ

サーカスホイールII



リングの貸出し、景品の払い出しが全自動で行なわれる、係員不要の輪投げゲーム。

ターゲットは観覧車の様に回るゴンドラ。ゴンドラにはぬいぐるみが入り、ゴンドラから顔を覗かせる仕種が愛らしい。また、カラフルなカラーリングや電飾で彩られた筐体も、アイキャッチ効果が高い。

サイズ／H2630×W2860×D3280（㎜）。

発売中。

標準小売価格272万円。

タスコ㈱製。

タスコ

ダンクシュート



ゴール位置が低く設定され、ダンクシュートの醍醐味が味わえるようになった、2P対戦型バスケットゲーム。

アイキャッチとしての効果も期待できるゴリラの人形が、ボールを持った腕を上下させてプレイヤーの邪魔をする。ボールには70φの大きさに縮小したバスケットボールを使用。記念メダルの払い出しも可能となっている。

サイズ／H2185×W1400×D1720（㎜）。

発売中。

標準小売価格124万円。

タスコ㈱製。

タカラアミューズメント

スーパーチャレンジシュート



バスケットボールのシュートをモチーフとしたプライズゲーム。

シュートボタンに実物のバスケットボールを採用。これを叩けば盤面上のゴールに向かって球が飛び出し、入賞することで150φ景品が払い出される。ゴールは〝くねくね〟と上下左右にコミカルに可動。球の飛ぶコースはシュートボタンを叩く強さにより決定する。シュート回数、難易度の調整が可能。

発売中。

OP価格78万円。

㈱タカラアミューズメント製。

アイレム

ヒルクライマー



モンスターカーの山登りレースをモチーフとしたプライズゲーム。

交互に並んだそれぞれ傾斜向きが反対の坂（バー）を、ハンドル操作で左右に傾け、シルバーボールを頂上目指して操るバランスゲーム。頂上に近づく程ボールに加速がつくため、ハンドル操作は難しくなる。1人プレイなら合計3回、2人プレイなら交互に合計6回プレイする。上手く頂上のゴール穴に入れば景品払い出し。

発売中。

OP価格48万円。

アイレム㈱製。

セガ・エンタープライゼス

それいけ!!ココロジー2 ココロの探偵局

所ジョージ氏が進行役を務める心理テスト&性格調査ゲーム「それいけ!ココロジー」の第2弾。

全16項目の心理ゲームの中から希望の内容を選択し心理テストを行なう。

新たなフィーチャーとして、全16項目の調査コースを全て完了させると「総合調査報告書」がおまけとしてプリントされることになった。全ての項目を調査するためのパスワードは、各項目毎の診断書に記載される。

発売中。

標準価格115万円。

㈱セガ・エンタープライゼス製。



©IVS　協力：ディメーレ

タイトー／トーワジャパン

クレヨンしんちゃんのドリームBOX

ポップな外観を持った「クレヨンしんちゃん」の占い機。

誕生月のボタンを押すだけの簡単操作。占い結果は、しんちゃんのイラスト付きケースに入ったハッピーカードとして払い出され、テレビ等でお馴染みのコミカルなしんちゃん言葉で解説。

また、筐体内のしんちゃん人形もコミカルに動き、プレイヤーを飽きさせない配慮がなされている。

発売中。

標準小売価格105万円。

㈱タイトー製。

㈱タイトー／㈱トーワジャパンが販売。



©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日

バンプレスト

クレヨンしんちゃん まわるしんのすけ

ジャンボカード払い出しルーレットゲームの第2弾。今回のキャラクターは「クレヨンしんちゃん」。

遊び方は前作同様、ハンドルを回すだけの簡単操作。ルーレットが「当たり」に止まればカードが払い出され、1ゲームで3回プレイできる。コレクション価値のある「クレヨンしんちゃん」カードは、従来カードの約9倍のサイズを持ち、簡単なゲームも盛り込まれている。

発売中。

OP価格29万8000円。

㈱バンプレスト製。



©臼井儀人／双葉社・シンエイ・テレビ朝日

マリンゲーム

マイティー1

低価格、高品質、使い勝手が良い、の3拍子揃ったメダル貸機。

払い出し枚数は、使用メダル1種類のみの場合は1枚〜999枚、2種類使用の場合は1枚〜99枚。払い出し枚数の変更・設定は、ロータリースイッチを使用しているため簡単に行なえる。

ホッパー容量は4000枚（25φ）。

サイズ／H650（専用台使用の場合は1430）×W360×D395（㎜）。

発売中。

定価22万円。

㈱マリンゲーム製。



セガ・エンタープライゼス

アストロシティ2（バーチャファイター）



対戦格闘アクションゲーム「バーチャファイター」の基板を組み込んだ、29インチ画面筐体。

CGボード「モデル1」を使用した「バーチャファイター」は、格闘家たちの動きをポリゴン映像によりリアルに再現しているが、「アストロシティ2」は今回新たに高画質モニターを搭載することで、その高精度グラフィックの持つ性能を余すことなく画像表現できる様になった。

発売中。

標準価格92万5000円。

㈱セガ・エンタープライゼス製。

エス・エヌ・ケイ

NEO19



SC向けネオ・ジオ筐体。従来のSCタイプより、1クラス大きい19インチモニターを搭載。ソフト4本用。

新素材の採用により、より丈夫な筐体に仕上がった。また、あらゆる作業が全面のみで行なえる、ワンタッチ着脱式の計量モニタードアも採用、利便性も向上した。移動に便利なキャスター付きアップライト台もオプションとして用意。サイズ／H1340×W520×D646（㎜）。

発売日未定。

価格未定。

㈱エス・エヌ・ケイ製。

コンシューマ情報
HOME GAME HOTLINE

数多荒れ狂う情報の中で、真実も一度疑えば嘘になり果て、
真実を見いだせない中で、嘘も百度聞くと真実になる。

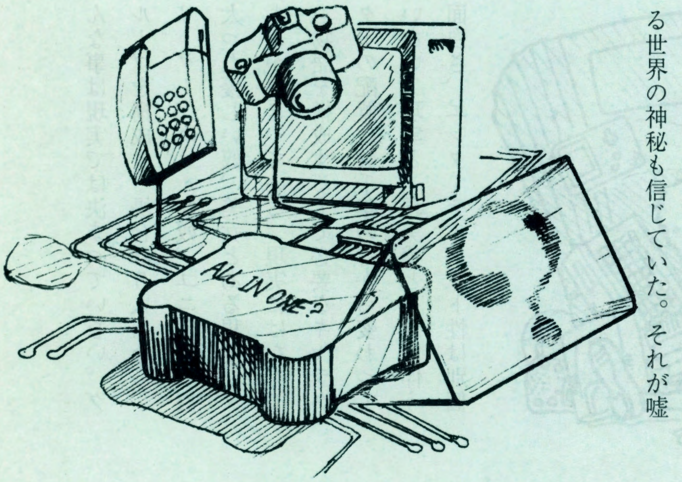
ゲームがマルチメディアに投げ出される時

情報化社会だと言われ、情報が金を産むようになって幾年になるだろうか。

年々と発達する情報機器によって、個人にも情報が大量にもたらされるようになって幾年になろうか。

私が幼少の頃には、流されている情報は全てが正しく。大人たちの言うことは全てが正しいと思っていた。しかし、小学校に上がると教師は平気で嘘を吹き、自分で本を読むにつけ、嘘の情報もたくさん流れているという実態に気がついた。

子供の純粋な心になかなか融通はきかないものだが、サンタクロースは信じるものだし、川口浩探検隊の紹介する世界の神秘も信じていた。それが嘘



だと解っても、その世界を楽しんでいたのは事実だ。子供は夢や笑いを提供してくれる大人が大好きだ。ただし、観ている目の前で種明かしをしてはいけない。

我々が関わっているゲーム業界の情報は、その必然から虚偽の情報を含む上で成り立つエンターテイメントだ。従って「リアル」をうたっても、それは「現実」を指す「リアル」ではない。

このことは前にも言ったが、我々は事によると本物であることと、事実と現実を「リアル」であると勘違いしている事が多い。

今回は徹底的に現実とリアル（現実感）の違いを考えてみよう。

まず、情報として明文化、映像化されたものは、情報としてのテンションを落とす事を認識しなければならない。

これは現実を情報化する際に既存の情報形態に沿って、第三者に知らしめる為に言葉や認識といった一般の共通項での加工が行なわれる為である。「現実（情報源）」は情報を伝える側によって、都合の良いように切り取られ、解りやすいように作り変えられる。

もし、情報を生のままで加工せずに流したら、その当事者にしか解らないようなものになるだろう。

従って、メディアの特性も合わせて情報として流布されたものは、本来の情報の全てを伝えたものではないと理解するのが正しい。更に情報源からの中継を経て二次、三次情報となるに従って情報は加工を受けていく。

カメラマンがカメラという道具で風景を意図的に切り取り、作品とするように、創造者の意図によって現実を分解、加工して肉付けを施していく事が創造の第一歩と言えるだろう。

加工する事で現実感を与えているのである。人間は日常見慣れていないものに対しては、非常に現実感を抱きにくく、日常からかけ離れると現実感を喪失してしまう傾向がある。これは現実に対応するノウハウを身近な環境から得ている為で、直観で理解しえないものには現実感を感じないのだ。

「スターウォーズ」のシリーズを良く観てみると解るが、宇宙空間を飛翔する宇宙船の描写は明らかに大気圏内のそれと同じだ。遠くの物体はピントがぼけたように縁が甘くなり、コントラストは緩く、光が回り込んでいる。

そして明確に上下が設定されている。

スペースシャトルによるNASAの資料映像と比べるとどうか。宇宙空間では物体に当たる光は恒星（太陽）から

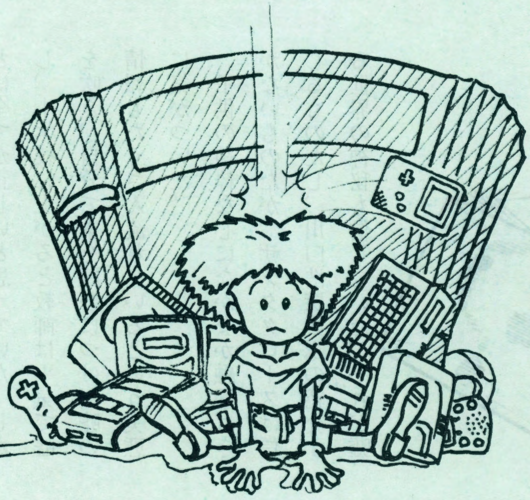
の直線的なものでコントラストは強く、影は真っ暗になり、明るい面しか見えなくなる。勿論、真空なので像はぼけない。そして船内の様子は上下がなく、頭の上に逆さまに人が浮かんでいるのも当たり前だ。

スターウォーズの採った映像表現の手法は現実感を観客に与えるためにわざとしている事だ。それはあの当時だからというのもあるし、撮影技術の事もある。また、画面上の絵的な構成のせいでもあろう。

夏の日差しの強い日に、電車の車窓からの風景が空々しく見えたり、高いビルからの展望で街並みが模型のように見えた事はないだろうか。

表現がリアルであることには、現実を感じさせる演出を加える必要がある。虚構の世界を描ききる為には、それが嘘に見えないように世界観を統一し、演出を加えないといけない。実際に空を飛べそうもないデザインの飛行機でも、きちんとスケール感を見せてやり、物理法則に従った動きをさせれば、それは飛行機になるのである。この辺りの事は「風の谷のナウシカ」や「天空の城ラピュタ」等、宮崎駿氏の映画を観ると解る。

物語として語られる勇者は二枚目で、お姫様は美女でなければならない。そんな事は現実では決まっていない。グループを構成する場合は5人組なら、リーダー、ニヒルな奴、ユニークな奴、太った優しい奴、美女とある程度パターンが決まっている。現実にはなくても物語を構成する上で必要なキャラクターの配置は数千年の昔から変わっていない。現実と、現実感とそれに伴う面白さ、エンターテイメント性は別個



のものだ。高性能のゲームマシンでもたらされるものは、より楽しいエンターテイメントでなければ、消費者に納得されないだろう。

しかし、マッキントッシュを始めとするハイエンドなコンピュータで現在描かれているコンピュータグラフィックには、まだ温かみがない。リアルである事を一義とするならば描画によるアニメーションやディフォルメを旨とする漫画というものはいらない筈である。ゲーム業界以外からの参入には、くれぐれもゲームを「なめる」ような事がないように祈るばかりである。

よりリアルになる事と、より楽しいエンターテイメントは必ずしも一致しない。文章、絵画、音楽、映画とジャンルを開いてきて、ゲームはコンピュータを用い、その全てを表現できる媒体となっている。しかし、どんなに膨大に見える情報量も現実でないかぎり、必ず取捨選択が存在し、作品としての顔を見せる。だから肝心なのは、他人の心をくすぐるクリエイティブな姿勢に貫かれた情報なのだ。

今、喧伝されている「マルチメディア」なるものも、人間のように無限に情報を取り込んでいく系ではなく、CD−ROMのような形で閉じている系である。人間でも考えをまとめる時には情報を閉じる。閉じている以上は情報量に限界があり、限定された情報は選定されたものである。「ゲーム」というルールのもとで楽しむものは自ずからこの定めを負っている。そしてゲームを構成する情報は、コンピュータを介してのインタラクティブによって体験するという形で消費される。次号では情報体験について考えてみる。

コンシューマ近況

私事ではあるが、毎月かなりの量になる本に目を通す。エンドユーザー向けの情報誌。新創刊の本、特集本。玩具流通の業界誌に海外のゲーム誌。大体、毎月30誌ぐらい。

最近の海外誌を読んでいて思うのだが、向こうのユーザーの目が肥えてきたのか、ヒットソフトがそんなに違わなくなってきたと思われる傾向がある。ストリートファイターIIシリーズを始めとして、モータルコンバット、アラジン、メガマン6（ロックマン6）等である。依然として文化の違いが残るとはいえ、これは面白い傾向にある。日本独特のコンピュータRPGも徐々に浸透していっている様子だ。

新機種の3DOは順調でかなり売れているという話が流れている。アタリのジャガーは不明。

3DOに関して言えば、日本に平行輸入で入ってきてはいるが、秋葉原や日本橋に並んでいる機械が売り切れたという様子はないので、今の所ゲーム好きの消費者にも買いたいという衝動を起こさせる程のものではないことが解る。同じ平行輸入ならジェネシスやS−NESの方が売れているのではないだろうか。

㈱アテナ
タモリンピックゲーム化記者発表会開催

㈱アテナ（本社東京、中村栄社長）では、この度フジテレビのお昼の人気番組「笑っていいとも！」で好評を博した"タモリンピック"をゲーム化、SFC用ソフト「笑っていいとも！タモリンピック」として来春発売する意向を表明。去る12月17日には、同番組の収録スタジオ、新宿のスタジオアルタにて制作発表会を開催した。

このゲームは、実際に同番組内で行なわれたミニゲームをモチーフに20種類（うち10種はオリジナル）の爆笑ゲームと2つのモードを設定。誰にでも簡単に楽しめるバラエティーゲームとして製作されている。

当日は「笑っていいとも・増刊号」でお馴染みの中井美穂アナウンサーや、発表会に同席した同番組のプロデューサー荻野繁氏もこのゲームに挑戦。同ゲームの手軽さをアピールしていた。

同ゲームの発売に当たり、㈱アテナの中村社長は「家族みんな、友達同士も一緒に楽しめる様なコミュニケーションツールの一つとして、当社独自のアイディアを活かして開発した商品。皆様のご期待に添える商品です」と述べていた。

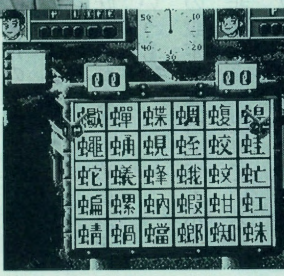
発売日は平成6年3月頃を予定。全国の百貨店、ファミコンショップ等で販売される。



左からフジテレビアナウンサー中井美穂さん、㈱アテナ開発部マネージャー宇田川英行氏、同代表取締役社長中村栄氏、フジテレビプロデューサー荻野繁氏、㈱アテナ営業部部長高崎敬之氏。



笑っていいとも！番組内でのタモリンピックの模様。



上の写真と同じコーナーをゲーム化したゲーム画面。

㈱SNK
「ユリがアルタにやって来る！」
「龍虎の拳2」イベント開催

業界を震撼させたネオ・ジオ100メガショックシリーズの第一弾ソフトとして知られる「龍虎の拳」。ゲーム自体もさることながら、登場キャラクターの人気も高いこのゲーム。予てからファンの熱い要望もあり、この度TVアニメ化が決定。オリジナルアニメ「バトルスピリッツ龍虎の拳」として、12月23日にフジテレビ系で全国放映された。

これに先立って㈱SNKでは、去る12月19日に、東京・新宿駅東口"スタジオアルタ"のオーロラビジョンを使用してのPRイベント「ユリがアルタにやって来る！」を開催した。

当日は、同ゲームの最新作「龍虎の拳2」のCFで活躍中のユリ役＝浜崎歩さんを始め、ロバート役＝池田政典氏や、同アニメの主題歌「野性の風」を歌うJ・POPも登場。本邦初公開1月下旬発売予定の「龍虎の拳2」のゲーム画面もオーロラビジョンを使用して動いているものが公開され、道行く人の視線を集めていた。





歌あり、クイズありの楽しいイベントが催された。





新世代アドベンチャー

夢見館の物語

うたかたの現実に酔う

発売中
7800円（税別）

セガ・エンタープライゼス

凄い。一言で言って凄い。切り口が見事であると言えよう。

ソフトとしてやっていることは同メガCDソフトの「サンダーストームFX」「タイムギャル」「ロードブラスター」等のLDゲーム移植ソフトと変わらないのだが、プレイ画面にカーソルが出たり、文字が出たりはしない。また、アイテムを使う以外の入力がすべて方向キーだけであり、全てが映像と音声で表現される形になっているのでヴァーチャルリアリティー感覚に溢れたソフトとして完成している。

ソフトはシリコングラフィック社製の高性能ワークステーションを10数台用いて作成されたCGをメガCDに落とし込むという力業で出来ているが、色数を落としたグラフィックのイメージも上下をカットしたシネスコサイズの画面も雰囲気一杯で、多少カクカクした感じと方向転換時の遅滞はあるが感情移入やプレイ感覚には支障がない。

ストーリーは満月の夜に怪しく光る蝶を追いかけて、幻の洋館に入っていってしまった妹を連れ戻すために謎を解いていくというもの。

ストーリーの設定も舞台立ても小道具も、全てが非常に良く出来ている。玄関に大きな吹き抜けを持つ2階建ての洋館や、各部屋の蝶の住人たち。登場人物の台詞も秀逸で子供から大人まで楽しむことが出来るだろう。

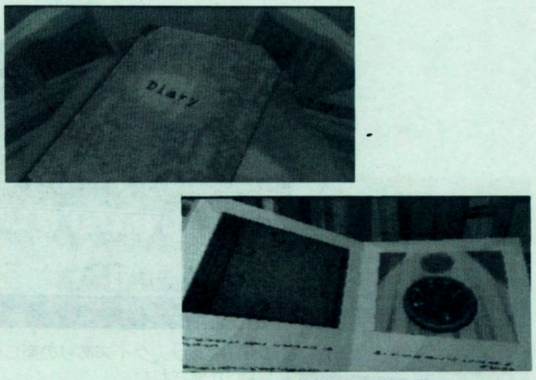
何より各部を構成する要素が非常に上手い。舞台となる洋館は夜の12時になると、この世から消えてしまうという事が物語の後半で解るのだが、これは千夜一夜物語にも時間を限って現われる幻の都市という話があったと思うし、12時という時間はシンデレラを思わせるものがある。深読みかも知れないが、その他にもメタファーが読み取れる舞台等の構成の妙は見事である。



屋敷の内部の様子。眺め回すだけでもトリップ出来る。階段右手の大時計の時を刻む音だけが静かに響く

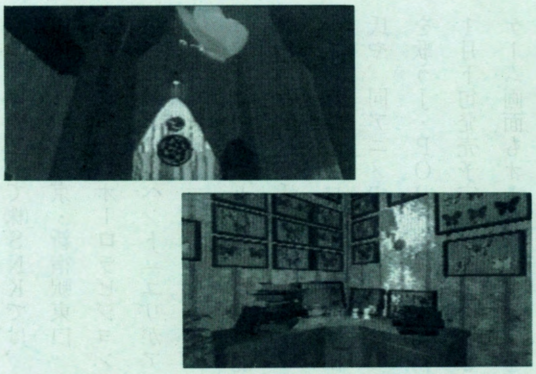
最後に現れる“狩人”と呼ばれる屋敷の主人は光だけで神々しく描かれており、幻想的な雰囲気があるだけに逆に背筋の寒くなるような恐怖を感じる事ができる。時間制限のつく終盤は何かに直接追われるわけでもないのに、12時までに館を出なければ蝶にされてしまうという言い知れない不安にかられてしまう。

バッドエンドで蝶になってしまった二人のグラフィックも、悲しくも美しく幻想的であるのだが、夢見館から逃げだした後の消えていく屋敷を振り返るカットもやはり悲しくも美しい。他の蝶たちは救う事が出来ず、彼らはまた満月の夜にだけ現世（うつしよ）に出ずる存在であり続け、訪問者を待つのである。



日記を手に入れた所と、本を開いた所。アイテムを取った後と使用する時だけ、アイコン表示がされる

どんなに迷ってやり直しても（ある部屋を頼れば）3時間もあれば解けてしまう物語なので、コストパフォーマンスの面も含め、不満の向きもあろうが、物語のサイズとしては適当だと思う。これだけのクオリティーならば、同じシステムでシリーズとしても恥ずかしくない。ストーリーと演出の煮詰めが作品の要になるだろう。任天堂はCD－ROMはいらないと言ったが、これはCD－ROM媒体でなければ出来ないソフトである。



屋敷の住人である妖しく光る蝶と、蝶の標本が並ぶ部屋。実は実在の蝶はゲーム中には出てきていないのでは？

インタラクティブホラームービー

ナイトトラップ

最先端未来型映像娯楽

発売中
8800円（税別）

セガ・エンタープライゼス

バーチャルシネマの第1弾。実写映像で繰り広げられるサスペンスドラマをリアルタイムに観ながらインタラクトするという史上初のコンセプトムービー。画像取り込みの技術はデジタルピクチャーズ社の協力による。

セガCDでは「メイク・マイ・オウン・ビデオ」という、MTV風の映像を、幾つかある動画から選んで効果をつけ、編集出来るというビデオジャムソフトがシリーズであったが、そのソフトをふと思い出した。

ゲームは郊外、湖畔の家で先週5人の若者が失踪した事件を発端としている。プレイヤーはSCAT（セガ・コントロール・アタック・チーム）の一員となって、被疑者のマーチン家の監視を行なうのだが、家の中には何故か防犯カメラと隠しトラップが多数、仕掛けられていた。SCATはこれを逆用。マーチン家に招待された人達とこれに紛れて潜入しているSCAT隊員ケリーの安全を守る事にした。

プレイヤーはテレビ局の調整室のディレクターのように、8台あるカメラを切り換えて家の中を監視。タイミング良くトラップを作動させて謎の黒ずくめを退治していく。トラップはアクセスコードを合わせていないと作動させることが出来ないのでマーチン家の人間(?)からは目が離せない。

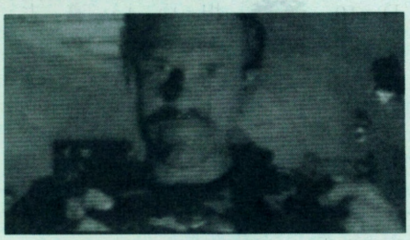
ゲーム中、8カ所のイベントはノンストップ。リアルタイムで流れており、ストーリーを気にしすぎると犯人を逃がし、犯人を気にしすぎるとストーリーが解らなくなるというゲームシステム上の落とし穴がある。トラップの作動も気を抜くとチャンスを逃すという有り様で、結構シビアかつハードなゲームである。しかし、そのトラップというのが階段の段が抜けて滑り台になって穴に落っこちるというような、ドリフターズの8時だよ全員集合を彷彿とさせる間抜けさで何となく笑える。

CD2枚組に収録された映像は実に90分。解像度は荒いが動きはフルモーションに近い。映像のサイズはこれまでの同系列ソフトのものよりかなり大きめだ。別の場所の出来事が同時進行でちゃんとリアルタイムに処理されているのでインタラクティブムービーといえる作品として仕上がっている。

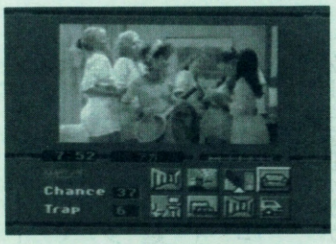
アメリカのゲームと特徴と言える緻密なリアルさとシビアな判定がきついが、間違いなく従来のゲームとコンセプトを異にする新しい部類のゲームの誕生と言えよう。



SCATの面々。はっきり言って間抜けだしプレイのじゃまである。女性もいるようだが顔は良く見えない



SCATのシムス隊長成績が悪いと問答無用でコントローラーの線をちぎられる。プチッとな



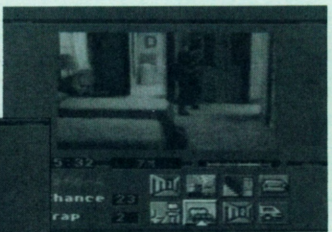
しらふで騒ぐ陽気なお姉さんたち



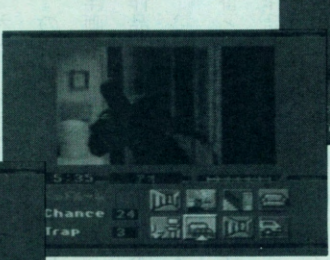
潜入しているSCAT隊員のケリー



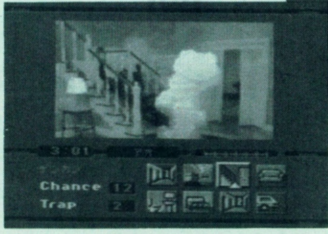
怪しいマーチン家の方々。物語が進むと正体が明らかになってくる



ベッドルームに侵入する怪しい影



文中にもある間抜けなトラップ引っ掛ける事が出来ると非常に面白い



クローゼットがドカッと迫り出してベッドで弾んでさようなら

クリエイティブセンター開設

㈱セガ・エンタープライゼスでは、次世代機の発表に際して、予定を発表していた「セガ・クリエイティブセンター」を開設した。

同所にて、セガでは情報の発信を始め、外部クリエイターの交流拠点としての活動を行なっていくとしている。

ほかにも㈱セガ・エンタープライゼスRPG制作部（TEL03—5467—4506・FAX03—5467—4541）、シムス㈱（TEL03—5467—4011・FAX03—5467—4010）、㈱セガ・ファルコム（TEL03—5467—2180・FAX03—5467—2184）が移転。同センターで活動を開始する。

●セガ・クリエイティブセンター
住所　〒150東京都渋谷区渋谷3—3—2渋谷MKビル
TEL　03—5467—4502
FAX　03—5467—4540

光栄、韓国市場に参入

信長の野望シリーズ他、シミュレーションゲームで有名な㈱光栄は韓国の大手ソフトメーカーである、汎亜情報システムとの業務提携を発表した。

韓国のパソコンゲームソフト市場への参入第1弾は「三国志Ⅱ」で、12月27日に発売。これを以て韓国市場に本格参入する。ソフトのプラットフォームは同国での普及率が高いIBM—PCで、今後も三国志、水滸伝などの馴染み深い歴史物を導入して市場開拓を図っていくとしている。ソフトの移植作業は光栄が行ない、汎亜情報システムが製造、販売を担当する。

3DO4月発売かたまる

アメリカで93年10月末から販売している松下電器の3DO規格のプレーヤー、FZ—1 REALの日本での発売が94年4月からと決定した。

価格は7万5000円前後になるもよう。同時発売ソフトは15タイトルの予定で内8本のゲームに関しては「鉄人」（アドベンチャー／シナジー幾何学）、「チキチキマシン猛レース・ケンケンとブラック魔王のイジワル大作戦」（アドベンチャー／フューチャー・パイレーツ）、「ペブルビーチの波濤」（ゴルフシミュレーション／T&Eソフト）、「武（TAKERU）」（デジタルコミック／ファンプロジェクト）、「ライフ・ステージ」（シミュレーション／マイクロキャビン）、「ギルフォードの館」（アドベンチャー／ハミングバード）、「ノンタンといっしょ〜のはらであそぼ〜」（エデュケーション／ビクターエンタテインメント）、「時を越えた手紙」（アドベンチャー／シンキングラビット）であることがファミコン通信で発表されていた。

ゲームを取っかかりにして教育機器、玩具、カメラ、電子出版など幅広い家庭用電化製品として多チャンネルでの販売を予定。市場規模を大きくして、テレビ電話を始めとする情報通信端末機、マルチメディア機器としていく事を予定している。12月中旬までのアメリカでの累計出荷台数は約4万台。

ロックマンX回収騒動

12月17日に発売予定とされていた㈱カプコンのスーパーファミコン対応ソフト「ロックマンX」が、製造不良による欠陥により回収手続きが取られた。10日以内にも再発売の予定で、年内には再び店頭に並ぶものと思われる。同ソフトの収益計画内のウエイトは3・5%で総体的には影響がないものとされている。カプコンでは一部部品の為の欠陥という事で、今後は任天堂と共同で品質管理の鋭意改善に努めるとしている。

今回の件では先行発売していた店舗での騒動が大きく、また連絡が遅れた事も一因となっている。流通の管理も問題の一つだろう。

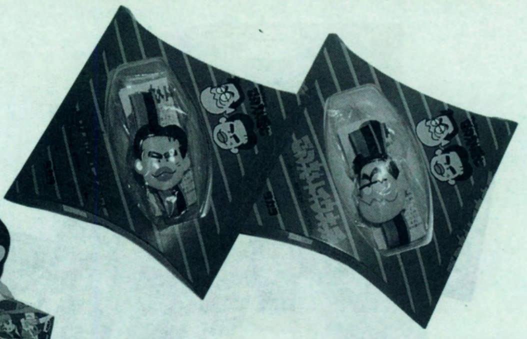
餓狼伝説映画化、今夏公開

㈱エス・エヌ・ケイでは、同社ハード、ネオ・ジオの人気ソフト「餓狼伝説」の映画化を決定。94年夏に全国松竹洋画系劇場で公開をする。

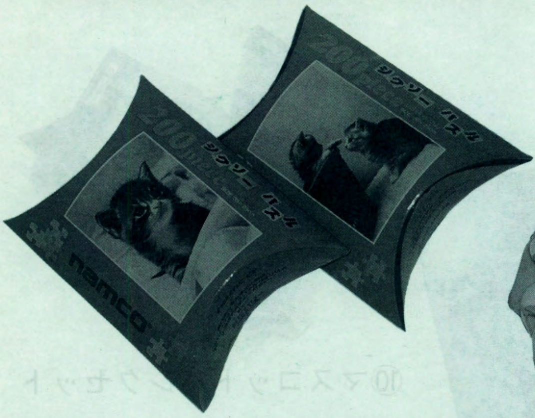
作品としては、92年12月の「餓狼伝説」、93年7月の「餓狼伝説2」と、特番としてフジテレビ系列で放映された作品を受けたものになる。今回は作画監督、キャラクターデザインの大張正己氏が初監督として劇場用アニメの演出を行なう。作品は劇場用として完全オリジナル作品となる。

この件に関する問い合わせは「餓狼伝説」映画プロジェクト事務局㈱松竹映像宣伝部、電話03—0542—5551。または㈱エス・エヌ・ケイ広報課、藤原氏、電話06—339—3311まで。





①ごっつえぇトイウォッチ



②２００ピースジグソーパズル



③セーラームーンＲセット



⑤らんま１／２セット



④セーラームーンセット



⑦世界名作劇場セット



⑥きんぎょ注意報セット



⑨ウゴウゴルーガセット



⑧ストリートファイターIIセット

このコンシューマ情報を担当させてもらってからの収穫物や、個人的にクレーンゲーム機で集めてきた物品を読者の皆様にお年玉としてプレゼントさせていただく企画のお許しが出たので頁を取りました。奮ってご応募下さい。

※葉書に欲しいプレゼントの番号をお書きの上、住所、氏名、年齢、電話番号、所有ゲーム機、当コーナーへのご意見、ご要望を明記して下さい。（特にご意見、ご要望は絶対明記。お願い）1月20日までの消印有効。尚、当選は商品の発送を以て発表にかえさせていただきます。予めご了承下さい。

①ごっつえぇトイウォッチ
松っちゃん、浜ちゃんをセットで1名様に。

②200ピースジグソーパズル
可愛い猫のジグソーを1名様に。

③セーラームーンRセット
恥ずかしくてクレーンの出来ない人には朗報です。1名様。

④セーラームーンセット
もう市場では手に入らないかも、初期のセット。11個をドカンと1名様に。

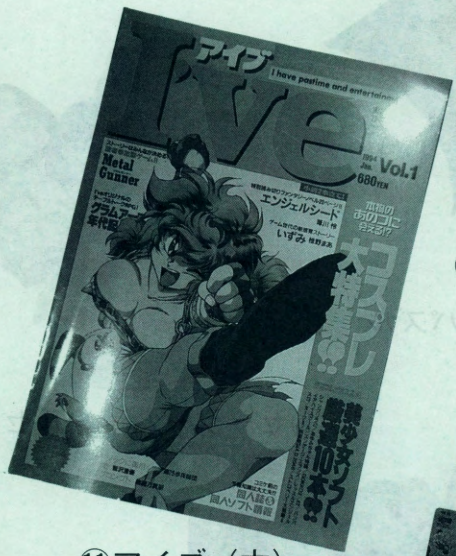
⑤らんま1／2セット
LDセットも出たことですしって関係ないね、1名様に。

⑥きんぎょ注意報セット
ふるっと鳴く後期のセット、1名様。

コンシューマ情報　HOME GAME HOTLINE



⑫カプコンセット



⑪アイブ（本）



⑩マスコットバンクセット



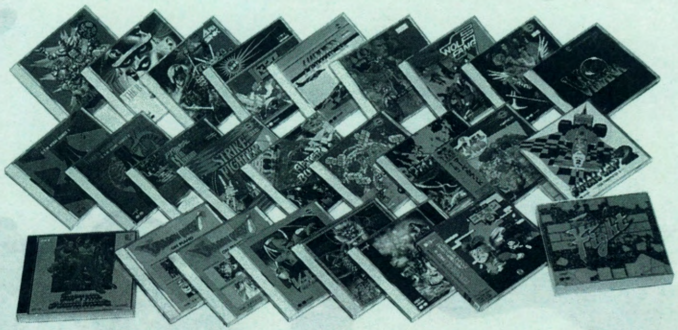
⑬カプコンAMセット



⑭ゲームテレカ



⑯いろいろセット



⑮ゲームミュージックCD

宛て先
〒530　大阪市北区東天満２－10－19マークベストビル４Ｆ
㈱コインジャーナル　コンシューマ情報プレゼント係まで。

⑦世界名作劇場セット
アメディオが少なくて取るの苦労したのを覚えてます。1名様。

⑧ストリートファイターⅡセット
春麗の顔が嫌すぎる初期のバージョンのセット。1名様。

⑨ウゴウゴルーガセット
ほんとは手離したくないんですけどね。1名様に。

⑩マスコットバンクセット
バカボンセットと所さんセットを各1名、計2名様に。

⑪アイブ（本）
エッチパソゲー本。1名様。

⑫カプコンセット
ビニールバッグに下敷き、トランプ、ポストカードのセット1名様。

⑬カプコンAMセット
カプコン手提げ袋とサンバイザーのセット。1名様。

⑭ゲームテレカ
カプコン製作発表会で配られた3枚セットは超稀少価値。他は1枚ずつで計6名様に。

⑮ゲームミュージックCD
サイトロンレーベル他のCD、色々あります。24名様に。

⑯いろいろセット
写っている物の他にもあります。下敷きとかシール、ノート等々。3名様に。

【景品取扱い制限事項の厳守は、業界発展の必須条件】

景品限度額を厳守しよう!!



■景品1個の価額は、市販価額で500円の限度額となりました

◎景品価額は、あくまでも「1個を対象とした市販価額」であって、複数仕入による平均単価ではありません

◎市販価額の解釈は、仕入の如何を問わず、社会通念上、一般商店で販売されている同じ商品又は類似商品との比較価額となります

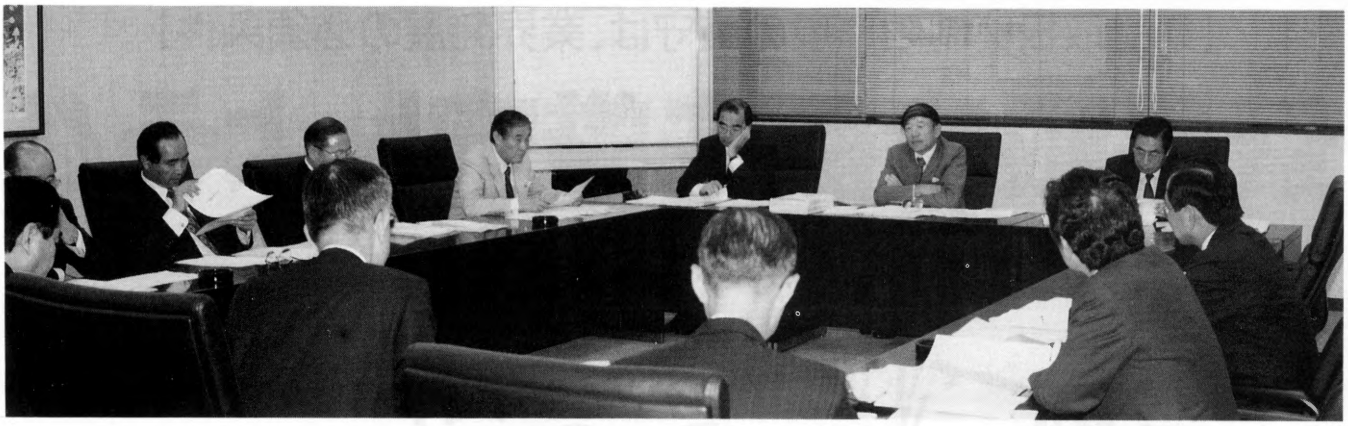
■タバコ・酒類・医薬品・刃物類・及び公序良俗に反する景品を提供しないこと

◎金券及びそれに類するもの（テレホンカード）は認められていません

■明らかに遊技の対象とならなくとも、高額ダミー商品を置くことは、客に誤解を与えるので絶対使用しないこと

■複数の少額商品で限度額を超える高額商品との交換をしないこと。又遊技の結果人的に手渡す景品についても限度額を厳守のこと

（株式会社コインジャーナル）



12月2日、第24回理事会並びに第31回アミューズメントマシンショー・ショー委員会（第3回）が開催された。

（JAMMA会議室、午後3時30分～、出席者・13名《含・委任状1名》）

第24回理事会

1、会員の入会に関する承認の件

正会員に入会申込みのあった2社と、賛助会員に入会申込みのあった1社につき諮られたが、審議の結果、前記2社の入会を承認、後記1社については保留となった。

◆新会員（正会員）

◎㈱エース電研

●代表取締役社長・武本孝俊氏

・東京都台東区東上野3丁目12番9号

☎03・3835・0171

・業種・遊技場の省力機器及び部備品の販売並びに遊技機設置工事に付帯する一切の業務

◎㈱スクラッチ

●代表取締役社長・森田友久氏

・大阪府寝屋川市緑町1番2号

☎0720・38・1013

・業種・アミューズメント用及び販促用景品類の企画、製造、輸出入、販売、並びにロケーション運営

（尚、会員代表者には、取締役部長・兼本進氏が届けられている。）

2、AAGの活動に関する件

AAG（国際模造防止顧問団）の活動状況につき、日南専務理事より「AAG活動報告」、「AAG経費の支出状況（月別）」、「AAG調査活動報告書（要旨）」、「第36回知的所有権対策委員会・議事録」をもとに説明。

その結果、支出経費の内訳を把握できる資料を作成すること、経費の効率化を図るため、行動範囲を絞ること、等を前提として、今後5ヵ月間、活動状況の推移を見守ることとした。

3、その他の件

①JAMMA規格の改正について

「ビデオゲーム機基板・エッジコネクターJAMMA規格」の「5、表示」につき、コピー防止を強化する観点より改正案が提出された。（知的所有権対策委員会よりの提案）

審議の結果「メイン基板へのJAMMAマークのシルク印刷」を再検討すること、JAAMAマークの登録商標としての出願国の拡大を検討することとなった。

②業界の統計調査について

業界の実態調査につき、Ⓐ㈶余暇開発センターより「アミューズメント産業の21世紀ビジョンに関する調査研究」、Ⓑ㈱矢野経済研究所・名古屋支社より「業務用アミューズメントマシン市場

JAMMA（社団法人日本アミューズメントマシン工業協会）だより

の実態把握調査企画書」——が提出されており、これにつき審議。

その結果、通産省等の行政機関による調査・研究へのアプローチを含め、再検討することとなった。

◎**報告事項**

1、部会委員会活動報告

2、ビデオゲームの暴力表現に関する自粛要請（米国）

3、JAMMA／AOU幹部懇談会（8月19日）、AMOAサミット（10月22日）、平成6年賀詞交歓会（1月12日）

第3回ショー委員会

1、第31回AMショーの実施概要及び収支の報告並びに剰余金処分案について

2、その他（AMショー合同パーティ報告・明年の開催時期等）

第36回知的所有権対策委員会（11/24）

「AAG活動」、「JAMMA商標の使用基準」につき審議

11月24日、第36回知的所有権対策委員会が開催された。（JAMMA事務局、正午～4時40分、出席委員・8名）

1、AAG活動について

(1) AAG活動の目的について

(2) 収集した資料・証拠品の内容について

(3) 証拠収集後の対応について

(4) AAG活動の情報漏洩に関する配慮について

(5) AAG契約の継続について

(6) AAG収支状況について

2、ボブ・フェイ氏来日の際のAAG連絡会議について

3、PCBに使用されるJAMMA商標の使用基準について

第43回マーケティング部会（12月3日）

情報交換と忘年懇親会



12月3日、東京・新宿の「東海苑」で第43回マーケティング部会（川楠俊太郎会長）を開催。（出席21社・28名）

当日は情報交換用資料として各社新製品情報のほか、今年1年の業界の回顧と来年以降の動向をまとめた資料が出席者に配付された。

尚、今回は忘年懇親会も兼ねており、出席者はより一層親睦を深め合った。

第51回JAMMAゴルフコンペ（12/15）

平元六合男氏（日本コンラックス）が優勝



今回で第51回目を迎えた、恒例の「JAMMAゴルフコンペ」が、12月15日、神奈川県中郡大磯町のレイクウッドゴルフクラブにおいて開催された。

当日は、生憎みぞれまじりと天候には恵まれなかったが、アウト42、イン45と好スコアをマークした㈱日本コンラックスの平元六合男氏が優勝。準優勝には大森電気㈱の大森節雄氏、第3位には㈱テクノスジャパンの中尾年秀氏（他にベスグロ賞、ドラゴン賞も獲得）。その他、ニアピン賞を関東娯楽興業㈱の中村氏、ドラコン賞を㈱ジャレコの金沢義秋氏が獲得した。

AOU'94 AMエキスポ 出展申込みは65社1036小間

「AOU'94アミューズメント・エキスポ」（2月22～23日、幕張メッセ）の出展申込みが12月15日で締切られた。

同エキスポは前回の50％増・3スパンでの開催となるが、1000の予定小間数に対し、65社1036小間（含・AOU12小間）の出展申込みがあった。

◎前回出展社　59社　962小間

◎今回出展社　65社1036小間

（前回出展で今回未出展　10社57小間）

出展社名	小間数（前回・'94申込み）	出展社名	小間数（前回・'94申込み）	出展社名	小間数（前回・'94申込み）
エス・エヌ・ケイ	99（100）	富士電子工業	—（12）	セイミツ工業	4（4）
セガ・エンタープライゼス	88（80）	ホープ	15（12）	タイガー娯楽	4（4）
タイトー	70（80）	丸紅	—（12）	朝日エンジニアリング	9（3）
ナムコ	64（75）	ケイミックジャパン	3（10）	アミューズ	—（3）
コナミ	55（70）	サン電子	—（10）	岡本製作所	3（3）
カプコン	60（60）	太陽自動機	8（10）	コインジャーナル	2（3）
ジャレコ	60（48）	東亜プラン	12（10）	友栄	3（3）
シグマ	36（40）	ビスコ	12（10）	エルソルインポート	—（2）
テクモ	41（30）	ヒューマン	8（10）	新声社	2（2）
トーゴ	30（30）	ユウビス	15（10）	セントラル	—（2）
バンプレスト	30（30）	システムサービス	4（9）	ドイルインターナショナル	—（2）
タカラアミューズメント	16（24）	アトラス	10（8）	日邦産業	2（2）
アイレム	28（20）	アイマックス	—（6）	マスセット	2（2）
トーワジャパン	—（20）	カトウ製作所	6（6）	マリンゲーム	2（2）
サミー工業	12（16）	九娯貿易	—（6）	メキシコ	3（2）
サンワイズ	10（16）	三和電子	5（5）	アミューズメント産業出版	1（1）
エイブルコーポレーション	12（15）	眞砂工業	8（5）	アミューズメント通信社	1（1）
データイースト	15（15）	旭精工	2（4）	綜合ユニコム	1（1）
ローラートロン	11（15）	アーリーワン	—（4）	マイクロタッチシステムズ	—（1）
宝娯楽	6（12）	栗田技研	—（4）	ミユキ工芸	—（1）
タスコ	9（12）	こまや	5（4）	ワールド・フェア	1（1）
		スクラッチ	—（4）	AOU	—（12）

AOU'94 AMエキスポ出展者説明会

◆日時・1月14日㈮ 午後1時より

◆場所・東京YMCAホテル301号室（東京都千代田区神田美土代町7 ☎03・3293・1919）

◆議題①出展に伴う概要及び諸規則の説明②出展各社の小間位置決定

'94AM産業界新春賀詞交歓会

◆日時・1月12日㈬正午～2時

◆場所・赤坂プリンスホテル別館5F ロイヤルホール ☎03・3234・1111

◆参加資格・チケット持参者に限る

第5期臨時総会

◆日時・1月12日㈬午後2時30分より

◆場所・赤坂プリンスホテル別館2F クラウンルーム

◆議案・①欠員監事選任②第5期予算修正

◆出席者・会員団体代表者・AOU役員

全国協会長会議

◆日時・1月12日㈬午後2時40分～5時

◆場所・赤坂プリンスホテル別館2F クラウンルーム

◆出席者・会員団体代表者・AOU役員

◆議題・自由討議

全国協会長懇親会

◆日時・1月12日㈬午後6時～8時

◆場所・東京グランドホテル5F「欅の間」（東京都港区芝2 ☎03・3456・2222）

◆出席者・会員団体代表者・AOU役員

第14回研修委員会（12月7日）

指導員養成講座、技術研修会・店舗管理者研修会につき検討

12月7日、第14回研修委員会（佐久間正則委員長）が開催された。（仙台市「ホテル・グリーングリーン」、12時30分、出席委員5名、桐谷事務局長）

◆講座進行について

1、青少年指導員養成講座の設営・運営

受付業務・会場設営・講師応対・受講者名札手配・表彰状確認・飲物食事手配・部屋割決定等、研修委員がそれぞれ分担して、滞りなく養成講座を進行した。

2、グループディスカッションへの参加

受講者を5グループに分け、研修委員5名（松田・羽生・坂・畑・浪岡氏）がそれぞれのチームリーダーとなる。（深夜に及びディスカッションが行なわれ、成果を挙げた）

◆議事

1、養成講座について

①今回の養成講座の反省は、12月の2泊3日は開催時期が悪く、東北地区技術研修会のすぐ後だったことも響いて、参加者が少なかった。

②来年の養成講座は中国地区で開催を予定。

2、技術研修会について

第10回技術研修会（於山形）のレポートについての状況報告が佐久間委員長からあり、今後の予定が発表された。

第11回・3月1、2、3日のいずれか
　1泊2日中国地区（於岡山）
第12回・3月8日
　1日のみ近畿地区（於大阪）

3、店舗管理者研修会について

中小企業大学校仙台校を畑、羽生、桐谷氏が訪れた結果、単独の業界のために講座を開くことが困難なことが判明したので、研修委員会で独自に研修プログラムを作り（事務局が原案作成）、来期に北関東地区での開催を予定することになった。

4、養成講座参加者のレポートをコピーして、所属する企業の社長宛に礼状と共に参考資料として送ることを決め、レポートの数枚を本人に断わりAOUニュースに掲載し、本講座の認識を深めてもらうことにした。

5、次回の委員会は広報委員会との合同会議を計画する。

作業所あつまれinアミューズメント 障害者ふれあいフェスティバル

平成6年3月18日(金)、障害者400名（含・介添者）を大阪・天保山ハーバービレッジ内の諸施設に招待し、表題フェスティバルを開催。（400頁参照）

第1回AOUアミューズメントセミナー

平成6年3月24日(木)、東京・サンケイ会館に於て、表題セミナー（有料）を開催予定。（400頁参照）

近畿地区協議会主催 平成6年新春賀詞交歓会

日時・1月7日(金)午後6時半～8時半
場所・東洋ホテル「大淀の間」（2階）
〔大阪市北区、地下鉄「中津駅」下車
TEL（06）372・8181〕
◎出席は「パーティ券」持参者に限る。

四国地区協議会 第4回総会を開催（10月27日）

四国地区協議会（高仲四郎会長）は10月27日、第4回総会を開催した。（高松市「ますもと」、午後3時30分～9時、出席者・12名、AOU事務局・桐谷事務局長）

同総会では、①活動報告、②決算報告――を満場一致で承認。続いて、「AOU平成5年度模範優良店」の表彰状と記念品の伝達、桐谷事務局長による「AOU活動の報告」が行なわれた。

尚、四国地区では愛媛県協会に続き他の3県も、1月1日より協会名を統一名称に変更となった。

議事終了後、懇親会を開催。翌28日には讃岐カントリークラブでゴルフコンペを開催した。

第14回 青少年指導員養成講座（12月7日～9日、仙台）

（402～409頁参照）



第10回技術研修会（11月19日～20日、山形）

（410～413頁参照）



第22回広報委員会

大阪天保山ハーバーランドにて障害者対象ゲーム大会を予定

12月1日、第22回広報委員会（平本将人委員長）が開催された。（大阪市・梅田ＯＳホテル、午後1時30分～5時、出席委員7名、桐谷事務局長）

1、ＡＯＵニュース掲載記事について

原委員より、12月号・1月号の掲載記事の概要について説明があり、討議の結果、左記の内容の掲載を予定することになった。

①12月号

東北地区技術研修会・広報委員会の開催記事。

今後のＡＯＵ活動の中から、アンケート調査・全国協会長会議・エキスポ・障害者ゲーム大会・ＡＯＵアミューズメントセミナー等について予告記事。

②1月号

警察庁瀬川課長のご挨拶・梅原会長の年頭所感。

全国47団体の名簿・エキスポ開連記事。

青少年指導員養成講座・研修委員会の開催記事等について。

2、障害者対象ゲーム大会について

川委員より、津山で催した障害者ゲーム大会の状況が報告され、開催の意義と要領を確認した。広報委員会予算から開催費用の一部負担金として岡山県協会に10万円を支出することを決定した。

次に、今西委員より、左記の報告があり了承した。

大阪在住のボランティア団体「作業所ネットワーク会」の協力を得て、来年3月18日大阪天保山ハーバーランド内左記の各施設に、障害者及び介添者計400名を招待して1日楽しく遊んでもらう。

①シネセット・セガ社のゲームコーナー

②海遊館・水族館

③サンタマリア・大阪港内遊覧

障害者の方たちを招待するには、その介添えについて考慮しなければならないことから、大学生及び教職員を中心にしたボランティア団体である右記ネットワーク会の協力を得ることにした。ＡＯＵの広報の一環として実施するものであり、マスメディア等にも告知を行なう予定であるが、詳細については次回会議に提出する。

尚、開催本部は広報委員会と近畿地区協議会で構成し、当日の怪我等には障害保険を掛けるなど万全の備えを行なうことが確認された。

3、セミナー開催要領について

ＡＯＵ広報委員会主催、コインジャーナル協力に加えて、地元の東京都アミューズメント施設営業者協会より協費の申し出があり、全員了承した。開催日は平成6年3月24日(木)とし、サンケイ会館（東京）で参加費（会員5000円・一般2万5000円）を徴収する。プログラムについて種々討議の結果、「景気低迷とアミューズメント業界」・「消費税」・「風営法改正にむけて」を主題とし、それぞれ講師を招き、問題分析と提言を述べてもらうことにした。

尚、計画案とパンフレットの作成は原委員に一任した。

4、ＡＯＵエキスポ開催時の広報活動について

前回委員会の決定事項を確認し、今西委員が広報委員のショー当日の担当時間表の原案を作り、次回委員会で決定する。

また、展示パネル等の制作は原委員と事務局が担当する。

5、ゲーム場来場者アンケート調査について

事務局より実施内容と予算支出について報告があり了承した。

尚、次回委員会で抽選会を行なう。

6、年間優秀機械の選出について

各団体からの資料に基づき、今西委員が集計し、次回委員会で表彰対象機械を決定する。

7、その他

①セミナー開催時に営業者賛助会員は1社1名を無料招待したい旨、事務局より提案があり、全員了承した。

②かねてより申し出のあった、九州・沖縄地区協議会の読売新聞九州版への記事広告掲載費用の一部補助について事務局より説明があり、広報活動の一環として本年度100万円の支出を行ない、メーカー各位には広報委員長名で広告掲載を勧誘することを広報委員会としては了承した。

③次回の広報委員会開催は2月1日(火)を予定する。

第15回研修委員会・第23回広報委員会 合同委員会

◆日時・2月1日(水)午後1時半～5時半

◆場所・ＡＯＵ事務局会議室

◆議題

①アンケートハガキ抽選会（立会人・(社)青少年育成国民会議・森田副部長）

②ＡＯＵニュースの掲載記事について

③身障者対象ゲーム大会について

④セミナー開催要領について

⑤店舗管理者研修会について

⑥ＡＯＵエキスポ開催時の広報活動

⑦年間優秀機械の選出について

⑧その他

第17回近畿地区協議会（12月7日）

◎全国大会の収入不足分を6府県で負担
◎1月7日に「新春賀詞交歓会」（東洋ホテル）
◎1月下旬に台湾視察旅行、3月8日に技術研修会
◎梅原会長に辞意翻意を協議会として要請

12月7日、第17回近畿地区協議会（吉田勲会長）が開催された。（京都市東山区祇園石段下「かに家」、午後5時～8時、出席6名、委任7名）

1、AOU全国大会の総括

170余名の多数の参加者が、全国より京都に参集され盛会裡に終了したことが会長より報告があった。

なお、総費用は707万3000円、総収入685万3000円、差引き22万円の収入不足となり、この不足分の処理について討議を行なった結果、各府県協会が応分の負担をするとの合意があることから、府県別負担割合を左記のように決めた。

滋賀県	2万円
京都府	2万円
大阪府	10万円
兵庫県	2万円
奈良県	2万円
和歌山県	2万円
減額交渉予定	2万円
合計	22万円

2、第9回技術研修会の総括と、次回技術研修会の検討

事務局より、左記の報告があった。

①参加人員59名、受講者53名。

②研修者アンケートによれば、再度開催希望の声が多数あった。

③ＯＡＯ理事会において、再開催の準備を進めている由である。

④次回は、メダル機械を中心として開催の予定。

⑤事前に希望研修機械の調査を行ないたい。

⑥開催時期は、6年3月3日(火)大阪なにわ会館の予定。

⑦年度内2回の開催になるため、単独開催の可能性もあるが、AOU主催として交渉を進める予定である。

技術研修については、各府県店舗従業員も参加希望もあることから、近畿地区協議会主催として開催することにした。

3、平成6年新春賀詞交歓会について

来年度開催予定の平成6年新春賀詞交歓会は、今年度と同じく、近畿地区協議会主催として、1月7日大阪東洋ホテルにて午後6時30分より開催することになった。料金は、大阪府関係1万5000円、他府県関係1万4000円でパーティー券を発売する。

各府県協会パーティー券は、左記の枚数を引き受けることにし、盛会裡に終わらせることにした。

滋賀県	5枚
京都府	10枚
大阪府	260枚
兵庫県	10枚
奈良県	10枚
和歌山県	5枚
合計	300枚

4、作業所あつまれinアミューズメント（障害者ゲーム大会）の開催について

AOU主催による「作業所あつまれinアミューズメント」が、3月18日大阪ハーバービレッジ内の、各施設を利用して開催されると事務局より報告があった。

この大会は、障害者の方とその関係者合計400名を招待し、1日楽しく遊んでもらう企画とのことである。当協議会としても、業界のイメージアップの見地から全面的にバックアップ体制をとることにした。

5、その他

①各府県協会への協力について

組織が確立するにつれ、AOUよりの重要な連絡が今後ますます増加することが考えられることから、近畿地区協議会が各府県協会への協力体制を強化してはどうかとの提議があり、次回会合までに予算的な面も含めて研究することにした。

②台湾業界視察研修について

台湾アミューズメント業界の、視察研修の実施可否について討議を行ない、次の日程で実施する方向で準備を進めることにした。

尚、詳細その他については事務局が取りまとめ、募集案内をすることになった。

平成6年1月24日(月)～1月27日(木)の4日間

③AOU会長梅原氏の辞任意向についての相談

梅原AOU会長が辞任意向の発表があったが、当協議会の総意として極力留意を希望することから、同氏にその旨を伝達し、辞意翻意を要請することにした。

④次回協議会の日程

日　時・平成6年2月10日(木)午後3時より5時まで

場　所・梅田OSホテル3階会議室

◆会議終了後、引き続き年末懇親会を開催した。

第14回　アミューズメント施設管理者のための

「青少年指導員養成講座」開催



12月7日～9日の3日間、第14回「アミューズメント施設管理者のための青少年指導員養成講座」が開催された。
（宮城県仙台市青葉区作並二橋　リゾートホテル「グリーングリーン」）

◆主催
社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU）
日本娯楽機器オペレーター共同組合（JOU）

◆共催
社団法人青少年育成国民会議

◆協賛
AOU東北地区協議会
AOU北関東地区協議会

同講座は、今回から3日間の日程となり、講義のほかにも、グループディスカッションなどの新たな試みが積極的に取り入れられ、より充実した講座となった。

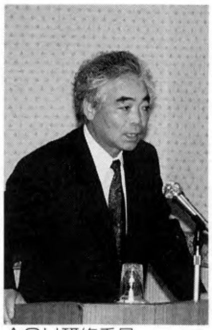
参加者は東北地区、北関東地区を中心とした15県から39名（内女性3名）。第1回目からの累計で受講者総数は1283名となった。



〈総合コーディネータ〉
青少年育成国民会議
育成運動部副部長
森田　廣氏

1日目（12月7日㈫）

開講式（挨拶）・13:00～13:20



AOU研修委員
研修委員長
佐久間正則氏

北は青森から南は広島と広域に渡りまして多数のご参加を賜り、ありがとうございます。おかげさまでこの青少年養成講座は東北地区では2回目、AOU全体では14回目の開催となりました。今回からは若干趣向を変えまして、日程を2泊3日とし、より充実した内容で進行させていきます。皆様、この講座が意味のある有意義なものになるように頑張って頂きたく思います。

本日の夕方から行なわれますグループディスカッションでは、優秀なグループに景品を用意しております。「これから我々はどうしていけばよいか」積極的な意見を出し合って下さい。

最後になりましたが今回の開催に当たりまして、青少年育成国民議会の上村専務理事さん、司会を務めて下さいます森田さん、そして各地区協議会会長の多大なご協力を頂きまして誠にありがとうございました。



青少年育成国民会議
専務理事
上村文三氏

私共の青少年育成国民会議が皆様方のAM業界とお付き合いを初めまして、15年位になるかと思います。当時、青少年の非行には、ゲームセンターが関わってくることが多く、運営に携わっていた方々より「ゲームセンターが青少年の非行の巣になっていると社会的に悪評判が高く、何とかしてこの汚名を返上したいのですが」と相談を頂きました。私は「ゲームセンターやゲーム自身が悪いのではなく、ゲーム場の管理者がもう少し注意をされましたら問題は解消するのでは。そのためには管理者の方々が青少年問題を理解され、指導方法を勉強して頂いたら如何でしょうか」という意見をしました。すると、これに共感を頂き、第1回養成講座が開催された訳です。

現在では、AOUも我々の国民会議の団体会員となり、都道府県民会議では、AOUの会員協会よりご協力を頂いております。また、現在3400ある市町村のうち7割に市町村民会議も組織しております。

第1線でロケーションを運営されている皆様に、PTAの方などとのコミュニケーションにも役立ててもらえればと思います。



AOU東北地区協議会
会長
坂　武氏

我々ロケーションを運営しておりますと、トラブルを起こさないように注意を払っていましても、トラブルというものは向こうからやって来ることが多いわけです。

この養成講座での3日間を通じて、トラブルが起きないように、また、よしんばトラブルがやって来た時には、早急に適切な解決ができるように勉強をして頂きたいと思います。

講義Ⅰ・14：20〜15：30

【講師】青少年養成国民会議専務理事　上村　文三氏

「子どもたちはいま」

1、子供の減少と問題点
・子供をターゲットとする産業への影響
・老人の比率が上がる社会を支えられるか

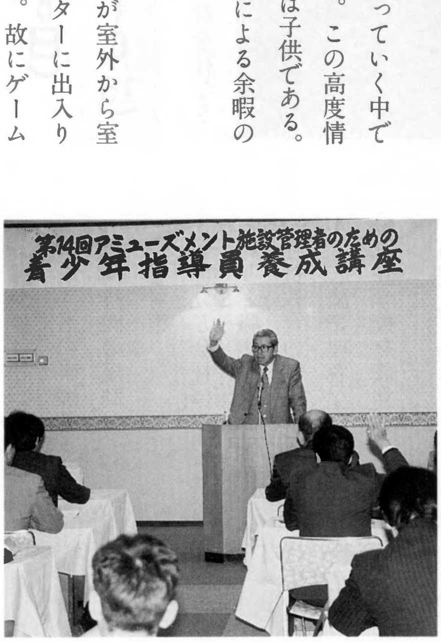
2、子供の減少の要因
・結婚したがらない女性の増加
・子供を産まない夫婦の増加
・結婚の高年齢化

3、青少年の育成と業界
・なぜ子供を育てるのか
・どこで子供を育てるのか
・だれが子供を育てるのか
　親が中心となるが子供の行動範囲の拡大に伴い、地域社会の果たす役割が大きくなっている。
・どんな方法で子供を育てるのか
　家庭で過保護、過干渉が増加し、周辺社会での「矯正・指導」（カウンセリング）が必要。
・いつ子供を育てるか
・何を育てるのか
　人間性の形成には育てられ方が重要なポイントを占め、立場により左右されるが〝人間としての生き方〟を育てることが必要。

2、余暇時代の到来と青少年の遊び
・高度情報化社会
　社会が高度で高速になっていく中でAM業界も例外ではない。この高度情報化社会について来るのは子供である。
・学校週5日制への推移による余暇の増加
・子供の遊びの変化
　子供が遊ぶフィールドが室外から室内に推移し、ゲームセンターに出入りする子供が大半を占める。故にゲームセンターは〝ごく一般的な子供たちの遊び場〟としての社会的認知を得る。これに伴い、更に子供と接する機会が増えてくると考えられる。

3、業界と青少年のかかわり
・青少年は今？
①善悪の判断力、行動へのケジメの低下、反省をしない子供の増加
②登校拒否、高校中退する子供の増加
③身体がおかしい、身体が固い
④基礎的生活技術、能力の未熟
⑤自己優先・自己中心主義
　右記の5項目に見られるように、子供たちの考え方が変化しており、これにマッチした対応が必要とされている。

4、今後のAM業界への期待
・明るいフィールドの提供
・報われる職場作り
・青少年育成に対する規定を自粛では



なく自主規制できる業界に
・青少年とは無財の七施を心掛けた交流を
①眼施——優しい眼差しで対応をする
②和顔悦色施——にこやかな顔で人と接する
③言辞施——優しい言葉で語りかける
④身施——自分の力を人のために貸す
⑤心施——思いやりをかける
⑥床座施——居場所を作ってあげる
⑦房舎施——自分だけ儲けるのではなく、お客には充分に楽しんでもらう

グループディスカッション 15:45~21:00（※17:00~18:00に夕食をはさむ）

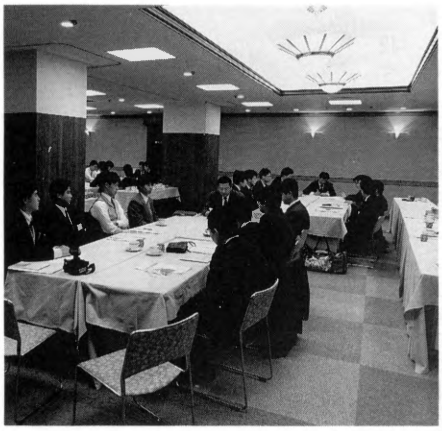
テーマ・『青少年や地域社会から愛される理想的なアミューズメント施設づくりに向けて』~そこで管理者はなにをすべきか~



・柱となる3要素
①青少年にとって理想的な施設
②地域社会から愛される理想的施設
③自分にとって理想的な施設

抽選により5グループを編成（A~E）。各グループがアドバイザーに研修委員をひとり交えて、ディスカッションを行ない、グループの意見を模造紙3~4枚にまとめる。





2日目（12月8日）

トレーニング（6:45~6:15）

準備体操、散歩、発声練習を行なう。



全体会議・9:00~11:00（グループディスカッションの発表）

各グループ約15分の持ち時間で発表を行ない、グループアドバイザーが担当したグループの補足説明を行なう。

＜Bグループ＞
（長期的な視野で見た、これからのAM業界はどのようにあるべきか）
1、地域社会への貢献
・高齢者が楽しめる店舗
・障害者を受け入れられる店舗
・地域住民とのコミュニケーションができる店舗
2、青少年にとって良い店舗
・未成年者の喫煙防止
・入場時間の規制
・保護対策
3、自分と会社にとっての理想の店舗
・誇りと職業意欲の確保
・社員教育の徹底
4、店舗管理者など、人員養成のための研修学校を設立

＜Dグループ＞
（青少年と店舗の問題点）
1、不良行為と対策
・店内巡回の強化
・小中学生の高額紙幣の使用
・他店のメダル混入
・挙動不審者のチェック
・駐輪場など店舗周辺施設でのマナー
・喫煙所を設置し、喫煙マナー、未成年の喫煙を監視
2、来店した指導員への対応
こちらから積極的にコミュニケーションをとるようにする。
3、地域社会
・地域貢献
・町内活動への積極的な参加
・地区内の同業者との相互協力
・社会福祉への参加
4、外国人の来店
言葉が通じないため、「メダルの換金

がでできない」を数カ国語で明記したポスターの制作をAOUにお願いしたい。

5、健全営業
・法の遵守
・閉店時間には毅然とした態度で望む

6、売上げの増加
・ゲームに捕らわれずに、店のスペースを生かしたイベントの開催

7、従業員教育
・アンケートの実施（お客の生の声を従業員が把握する）
・マニュアル、チェックリストの制作
・技術的教育

〈Aグループ〉

（少しでも長く居たいと思わせるロケーション作り）

1、店舗運営
・清潔で明るい店舗
・積極的で適度なコミュニケーション
・他教育機関との密接な連絡

2、管理者として
・メンテナンスが万全
・トラブルには臨機応変に対応
・客に頼られる存在感
・的確な注意指導
・客の立場を理解した応対
・法律、規制の遵守

3、地域社会
・地域イベントへの積極的な参加、貢献
・家族触れ合いのスペース、イベントの提供
・地域に密着した情報の提供
・スポーツサークルなどの設立

4、まとめ

店舗・機械・法・地域性・管理・お客・資産・大手（信頼、依存）の8ポイント全てが高水準でバランスが取れている店舗が理想。

〈Eグループ〉

（精神的なサービスを充実し、お客様に遊んで頂くために）

1、メンテナンスの向上

2、地域住民と従業員のコミュニケーションの確立
・周辺地域の雰囲気を壊さない店舗作り
・店舗に風営法のポスターを貼り、AM施設の取り組みを理解してもらう

3、従業員教育の徹底
・管理者自らの行動
・従業員の実行
・自由な発想の尊重
・従業員のやる気を起こさせる
・経営者から従業員へ運営方針提示
・現場サイドからの意見を反映させる

〈Cグループ〉

（理想の店舗の要因は女性客が集まるロケにある。女性が来店しやすい店舗とは）

・換気がゆき届いている
・パンストの自動販売機の設置
・コインロッカーの設置
・ヘアバンドのサービスを
・ミニスカートでも気にならない筐体
・VIPルームと呼べるお手洗い
・女性向けゲームの開発
・女性誌に取り上げてもらう



全体会の表彰とまとめ
・11：15～12：00

〔表彰〕

8人の審査員より投票（各自3票）が行なわれ、佐久間正則研修委員長より、1位から3位までのグループ全員に景品が手渡された。結果は左記のとおり。

1位　Bグループ（6票）
2位　Eグループ（5票）
3位　Aグループ（5票）
4位　Cグループ（4票）
　　　Dグループ（4票）

〔総評〕 AOU研修委員長　**佐久間正則氏**

ご苦労さまでした。甲乙付けがたい発表となりましたが如何だったでしょうか。発表の中には、AOUに対する要望も出て参りました。その中のひとつ、入場規制の問題ですが、北海道と沖縄の日没の時間差など、各地域で条件が異なり「地域で決めればよいのでは」と今、申請している所です。この他の要望に対しても、できるものから前向きに取り組んでいきます。

課題として挙がっておりました、地域社会、社会福祉への貢献には業界全

体で取り組み、歩んでいかなければなりません。どうか少しずつ、皆様の店舗でも実現していって下さい。

この養成講座には管理者が多く参加されているのですが、この管理者の意向がアルバイトにまで100%伝わることが重要です。この辺もこれからの課題に加えて頂ければと思います。この他にも色々ありましたが、このディスカッションの結果を踏まえて、楽しい職場を作って下さい。

また、顔も知らない人たちがグループとなり、ディスカッションを行なったのですが、これは今後必ずプラスになることと思います。我々研修委員にも、今後の課題が出て参りました。これらを生かし、今後、もっと良い研修会を開催していきます。

AOU北関東地区協議会会長　佐藤　信氏

夜、眠るのを惜しんで頑張られたグループもあるそうですね。ご苦労さまでした。今回の課題は「現実を無視した理想の店舗」ですが、この理想の店舗を実現するにはコストが必要です。このコストから、採算の取れる時間を計算するなど、さらに現実的な検討ができれば、管理者の領域を超えて、経営者にもなれる資格があります。このことを付け加えて私の総評とさせて頂きます。

〔まとめ〕

青少年育成国民会議育成運動部副部長　森田　廣氏

1、偏見を持つ人たちへAM施設の現状を見せるアプローチ（家族サービスデイなどを開催）
2、高齢者、身障者へのアプローチ
3、どんな従業員がいるのかを社会に見せるため、研修の場へ積極的に出ていく
4、仕事にプライド、やりがいを示す
5、子供に愛情、関心を持って接する
6、ゲームセンターは教育的要素を持つ場である意識
7、地域イベントへの参加
8、店先に花壇を出すなど地域美化に努める

ケーススタディ・13:00～15:00

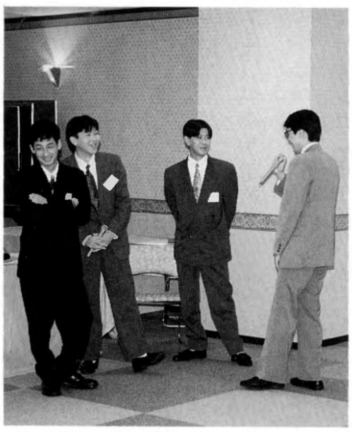
〔講義〕仙台YMCA総主事　飯島　隆輔氏



想定したケースに、5人1組でロールプレイを行なう

1、店の出入口付近で4～5人が煙草を吸いながらたむろしている
2、自転車泥棒をお客が捕まえた
3、お客同士の喧嘩（少年又は青年）
4、登校拒否？と思われる子供が遊びに来ている
5、年少の子がトイレに連れて行かれ、お金をたかられたように見える
6、中学を卒業し、現在無職の子がブラブラしていて、よく遊びに来る
7、PTAの補導員がいきなり店にやって来て、子供に声を掛け始めた

人間関係が無い、遊ぶスペースが無いなどのように子供たちを取り巻く環境が悪化する、この社会で、子供たちの遊び場であるAM施設が果たす役割が重要となっている。この状況下で、店員は子供たちを指導しようとするのではなく、隣人の大人としてアドバイスするなど、自然体でいることが大切である。



〔リクリエーション〕

仙台YMCA健康教育部　佐々木裕史氏

準備体操を兼ねたストレッチの後、椅子、新聞などを使ったゲームで存分に体を動かす。



「マナー講習」

飯島　隆輔氏

1、接客の基本
①服装
・自分の立場、地位年齢、仕事の内容にあった服装

②表情
・明るい表情（笑顔）は作るものである
③姿勢
④態度、動作
⑤言葉づかい
2、職場のマナー
①あいさつをする
・「お・あ・し・す」運動
②他人に迷惑をかけない
③公私混同をしない
④人の悪口、告げ口、噂話はしない
⑤新人だといって甘えない
⑥上司や先輩に馴れ馴れしくしない
⑦必要以上に席から離れない
⑧時間のけじめをつける
⑨遅刻、欠席、早退のときのルールを守る
⑩時間の価値を考える
⑪休暇を取る時のルールを守る
⑫会社の秘密は守る
⑬職場での喫煙
3、企業の社会貢献
・企業は利益に対する税金、社員を雇用するなどで社会貢献を行なっているのだが、この他にも社会に貢献する必要性がある
4、変化の時代への対応
・世界的変化の時代を迎えるに当たり、必要とされるのは知識である

レポート執筆・18：00～

各自自由にレポートを執筆。提出は9日、9時からの講義開始時。

3日目（9日）

トレーニング（6：45～）

ジョギングを行なう予定であったが雨天のため、体操に変更。

講義II・9：00～10：15

〈講師〉余暇開発センター研究主幹　白石　嘉宏氏



「アミューズメント業界の将来は」

1、今後の社会と娯楽業は
①娯楽業とは最終的な産業基盤（娯楽↓生活↓産業社会↓生存）に位置するものであり、下の基盤が崩れないかぎり伸びざるを得ない
②人口の伸び率が減少する時代
・モノデフレ
食物、形あるモノにはキャパシティーがあるため、限られた人口枠では物経済は限界となる。この社会ではリアルタイムでしか楽しめない、形に残らないものの需要が増える。
2、価値観
①一般的に多いものより少ないものに価値がある
・出生が減少し、大人の比率が大半を占める。これからの社会では子供にお金を賭けるようになる。故に子供をターゲットとした産業が発展し、大人をターゲットとした産業は伸び悩む
・男女比が100対105の時代を迎え女性の価値が向上する
②自分が主役になる楽しみへの価値観
・多くの人数を要するものより、少数で楽しめるもののほうが主役になれる。これは映画興業とゲーム産業の違いにも通じる
・よりプレイヤーがゲームに参加できる機能（バーチャル・リアリティーなど）が重要である
・通信によるゲームソフトの供給が可能となった時にも、家庭ゲームとAM施設との差別化には参加し体感できる装置がポインとなる
③マニアと一般客
・マニアは業界をひっぱり業界を伸ばす存在であるが、大切にしなければならないのは人数の多い一般客である



・NTTの電話の普及に見られるように、業界が大きくなった時に価格を上げるのではなく、むしろ下げることでお客の増加を図らなければならない
・値段を上げてマニア向けの専用機を

増やすことはインパクトを与えるのには良いが、同時に誰でもできる機種を設置し、安く供給することが必要である

・駐車場、入場料を取っては一般客は入らない

・周辺施設を完備したゲーム場にデザインし直し、お年寄りから孫まで一緒に遊べるスペースを確立しなければならない

・一般客には音楽などファッション性を重視した空間の提供が必要である

④日本の環境の見通し

・経済環境――モノ経済からサービス産業への推移は見られないのでは

・社会環境――若者、女性重視に推移。都市と田園の区別がさらにハッキリする。これに伴い、道路の重要性が増し、ロードサイドが発展する

・科学技術環境――まだしばらくは伸びる

・人間の望み――楽しみ（娯楽）にはお金を費やす

⑤まとめ

①で説明した下の産業基盤が崩れる不況下ではダメージを受けるものの、この不況がオイルショックのような状況ではないことを見ると、時代の流れを先読みし、デザインをし直せばAM業界はまだまだ成長する、先の明るい業界だと言える。

⑥質問

・小規模店舗の今後の運営についてアドバイスを

→第三次産業の1番大切なポイントは「店主の顔が見える」（お客とのコミュニケーションをうまく図る）ことです。故にフロントサイド（現場）に教育されたホスピタリティーのある人間を配置することが重要になります。

閉講式・10：45～11：45

〔全体評価〕

青少年育成国民会議育成運動部副部長　森田　廣氏

養成講座の日程が変更するのに伴い、グループディスカッション、早朝トレーニングなど、新たに4つの試みを導入しての講座でしたが、95％強の参加者が「良い講座であった」と答えております。しかし、この結果に満足するのではなく、残りの5％の方の意見を取り入れ更に良い講座にしていきたいと思います。

レポートの代表的な意見は次の通りでした。

Ⅰ、この講義で何を学びましたか？

・初めて合った人と情報交換ができ、新たな発見ができた

・共通の悩みを持つ人に会った

・ゲームセンター、管理者の役目を改めて認識した

・地域との関わりを認識

・社会的に注目を集め、期待されている業界であることに気付き、目標と自信が持てた

Ⅱ、ここで学んだことを、どう活かしますか？

・できることから具体的に取り組む

・自己満足で終わらせずに、他の従業員にも伝える

戦後は効率性が重視され、画一化の意識が重要とされてきました。しかし、これからは創造性が重視され「遊び心」「臨機応変」「人間関係」がキーとなってきます。その意味でも「マニュアルの作成」よりも、もっとオリジナル性を活かして頂きたいと思います。

最後になりましたが、青少年の指導員には子供たちを理解しようとし、かばってあげる心が必要です。その意味合いを持ちまして39名全員に「青少年指導員の証」をお渡し致します。

AOU研修委員長　佐久間正則氏

皆様全身でお疲れですね。今回は39名が参加されての青少年指導員養成講座でしたが如何でしたでしょうか。きっと役に立ったことと思います。

さて、昨日より喫煙の問題が多く出ておりましたが、私は最近喫煙のマナ



ーは向上してきたと見ております。その代わりに女性で喫煙される方が増え、目立っているのが、ロケーションにおける喫煙の現状ではないでしょうか。

他にも、この講座の3日間に様々な問題が取り上げられました。ここで得たことをひとつでも持ちかえり、「あいつは養成講座にいってから変わった」と言われるように、また、ロケーションに反映させて明るい雰囲気の、足を運びたくなるような店舗作りをして頂きたいと思います。と申しますのも最近のロケーションは機種構成面ではどこもよく似通っており、差別化には施設の雰囲気が重要となるためです。

最後に、ご協力頂きました国民会議の方には暖かい拍手を送りたいと思います。

AOU北関東地区協議会会長　佐藤　信氏

私もAOU北関東地区協議会の会長として、この養成講座に参加しておりまして、受講される皆様のエネルギッシュな態度に深い感銘を受けました。

さて、私自身「若者」について考えてみました。「若者」については、鎌倉時代の「吉田兼好」の「徒然草」に、また、欧米ではギリシャ、中国では「孔子」がそれぞれ著書を残しております。

その「昔の若者」も「今の若者」も、若者と呼ばれる15歳から20歳の頃は、周辺で起こる様々なことに、経験を積み重ね、成長する時期にあります。つまり、「青少年問題」と呼ばれるものは、社会の問題を若者が繊細に感じ取り、青少年問題という形で社会に現わした結果なのです。

この成長期に身近にいる我々「AM業界」は、その周辺の環境を整えることを、永遠の課題として対処しなければならないのではないでしょうか。


AOU事務局
事務局長
桐谷克己氏

この2泊3日の間、これだけ熱心に講座に打ち込まれる姿をみて大変うれしく思います。私は業界に入った頃、「何のために、ここに居るのか」と考えた時期がありました。そんな時、お客さんの、嬉しそうに、和気あいあいとゲームをされる顔を見て「このために、ここに居るのだ」と感じ、これからもAM業界で続けていこうと思ったのです。今は、「AOU事務局長」として業界に携わっておりますので、なにかありましたら、気軽にお電話を頂きたいと思います。

青少年指導員の証の授与

佐久間正則研修委員長より受講者39名全員に「青少年指導員の証」と文具券が手渡された。



最後に受講者の代表として、高橋建三氏(株)アムレスより挨拶がなされ、3日間に渡った養成講座が閉講となった。


(株)アムレス
高橋建三氏

第10回ＡＯＵ技術研修会
《11月19日・20日》



主催／ＡＯＵ東北地区協議会
会場／山形厚生年金休暇センター

東北地区では4回目となる「第10回ＡＯＵ技術研修会」が昨年の11月19日、20日の2日間、山形市の山形厚生年金休暇センターで開催された。

今回は、青森、秋田、宮城、山形、福島、栃木、埼玉の7県から40名が参加。講習内容は中級者を対象にしたもので、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱タイトー、㈱ナムコの講師陣が実際に機械を持ち込み、トラブルの対処方法などを丁寧に解説した。講義にあたっては機械内部の説明にビデオカメラを使用。その映像を会場2カ所に設置したモニターに映し出し、内部の様子がどの席にいても良く見えるような配慮がとられた。

毎回、アンケート調査を実施し、受講者のニーズに合った講習を行なっている同研修会。佐久間正則研修委員長は「アンケートを見ると上級者向けの講習を希望する声が多いが、中級、上級の区別は難しい。今回は技術研修会としては初の討論の時間を設けたが、こうした試みは他の地区での開催時も積極的に行なっていきたい」と話している。

スケジュール

〈第1日目〉	（11月19日）
12:50～13:05	「開講式」 ①ＡＯＵ研修委員長挨拶 ②ＡＯＵ東北地区協議会会長挨拶
13:05～15:30	「第一講義」（㈱セガ・エンタープライゼス）
15:30～16:00	休憩
16:00～19:00	「第二講義」（㈱タイトー）
18:00～19:00	夕食
19:00～21:00	「討論」
〈第2日目〉	（11月20日）
9:00～10:30	「第三講義」（㈱ナムコ）
10:30～10:45	休憩
10:45～11:30	「修了式」 ①ＡＯＵ研修委員長挨拶 ②ＡＯＵ東北地区協議会副会長挨拶 ③修了証書授与式

1日目

開講式（挨拶）



ＡＯＵ研修委員長
佐久間正則氏

皆様こんにちは。山形の素晴らしい紅葉の盛りでの開催となりました。東北では4回目、全国では10回目でございます。皆様方が日頃、一所懸命やられて、困ってメーカーさんに何度か電話して、それでも分からないというようなことも多いのではないかと思います。私は北から南まで全国を歩いております。この前は近畿地区・大阪で開催しました。約60名が非常に熱心に勉強しましたが、大体、皆さん困っているのは「ニューＵＦＯキャッチャー」でした。

今回は40名の方、南は埼玉、北は青森までご参加を頂きましてありがとうございました。また、開催にあたりまして山形県協の方々、各メーカーの講師の方々、本当にありがとうございます。厚く御礼申し上げます。

いつも私が気になることですが、皆

さん質問が少ないですね。質疑の時間があるわけですから分かったふりをしないで、どんどん質問してください。電話で聞くよりは直接聞いたほうがいいわけですから。近畿地区ではビデオカメラを持ち込んだわけですが、そのビデオを近々、販売する予定です。今回もセガの太田先生に個人のビデオを持ち込んで頂きました。後ろの方の見えない方はモニターの映像を見てください。それでも分かりにくいところは質問して下さい。今日と明日、真面目に講義を受けた方には修了証書を差し上げます。皆さん頑張ってください。



AOU東北地区協議会
坂　武会長

皆さんこんにちは。今日はこれから行なわれる講義になるべく寝ないように。とにかく気候のいい時はすぐ眠くなると思いますが、自分の心に言い聞かせてもらいたいことは、会社のお金を使って来ているわけですから、会社に持ち帰るものをあなたたちの心の中、体の中に、技術というしっかりした形で残してほしいということです。分からない所は分かったような顔をせず、分かるまでしっかり勉強して下さい。

それと今日の後半、研修会としては初めての試みの討論があります。これは今までの研修会で、時間が足りなかったとか、与えられたカリキュラムを消化するだけで分からない所を分からないまま帰ってしまった、などという部分が多かったことを顧みて、今回初めてこういう時間を作ったのです。こういう事例があったとか、こういう部分で困ったことがあったとか、それぞれ皆さんの困った形とか直した方法とかは皆さん違う方法でやったと思いますが、そういう部分を持ち出しあってここにいる人たち同士の一つの成果として持って帰って頂きたいと思います。

とにかく一所懸命勉強してもらって、分からないことは分からないと、分からないから来ているんだと、そういう部分は遠慮することはないと思うのでしっかり勉強して、明日になったらプロになって帰って下さい。



第一講義

―㈱セガ・エンタープライゼス―

「ドリームキャッチャー」「UFOキャッチャー」の日常メンテナンス、修理、消耗品の交換、調整

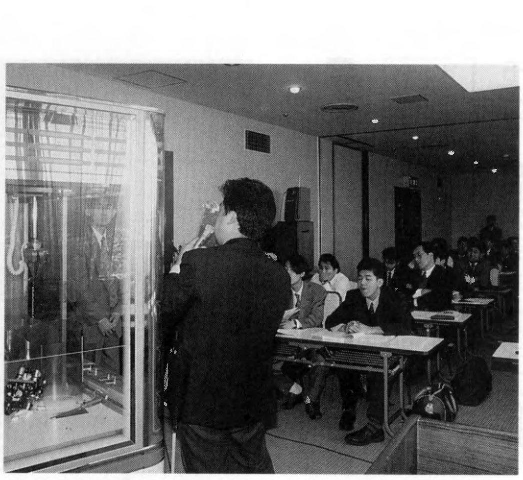
【講師】
小谷　英一氏
太田　実係長
佐藤　徹氏

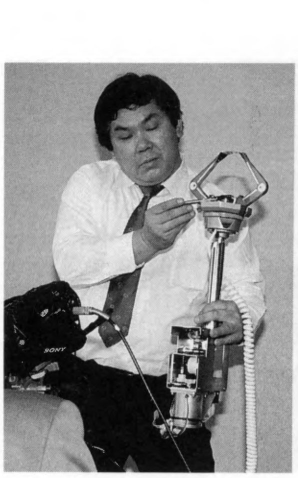


小谷氏

小谷氏が講義、太田係長がオブザーバーを担当して進行。「ニューUFOキャッチャー」を実際に持ち込み、ビデオカメラで細部を映しながらトラブルの対処法などが説明された。受講者は全員、「ニューUFOキャッチャー」のマニュアルを持参しており、それを参考にしながら講義が行なわれた。

・各エラーメッセージの症状の説明とその対処法。
・オフリミットスイッチ、ダウンリミットスイッチ等、スイッチ類の説明。
・キャッチメカの構造とトラブルの症状及びその対処法。
・プライズセンサーに関するトラブルとその対処。
・コインスイッチの説明。
・メインボード（ゲームボード）の説明。
・セガ社の図面の見方。
・ワイヤーユニットのトラブルとその対処。
・「ドリームキャッチャー」に関してはマニュアルを配付し、それに基づきトラブルの対処法が説明された。
・質疑応答





第二講義

㈱タイトー

フリッパーのトラブルシューティング

【講師】 米井　昭友室長
川本　英範氏


米井氏

ウイリアムズ社のフリッパー「ターミネーター2」を持ち込み、各部をビデオで大きく映しながら説明。

受講者には、「WPCフリッパートラブルシューティング参考資料」と「日常のメンテナンス」の2種の資料が配付された。

フリッパーのトラブルの80%が接触不良による故障であり、パワードライブの内部的な不良も多いと前置きしたうえで次のトラブルについて対処法を説明した。

・電源スイッチをONにしてもゲーム状態にならない↓電源回路かコンピューター回路に問題がある。

・硬貨を投入してもクレジットしない↓コインスイッチ自体の不良、コインスイッチからキャビネット手前左側のインターフェースボードを通して、コンピュータPCBまでの配線の故障が原因。PCBが故障しているケースもある。

・1～3のコイルが作動しない↓コイル自体の不良、コンピュータボードからコイルを作動させようとする信号が出力されない、配線の断線が原因。

・4カ所以上のコイルが動作しない↓コイルが焼損してヒューズが断線、パワードライブPCB内の部品の不良が原因。

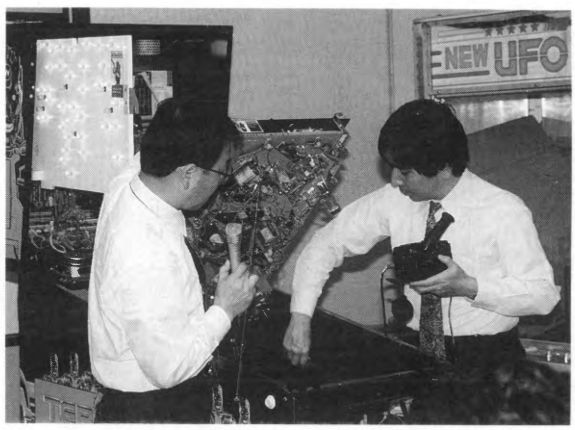
・すべてのコイルが動かない↓フィールド盤のコイル群を働かせる為に必要な50Vdcの直流電源の故障が原因。

・1～3カ所のスイッチが働かない↓スイッチ自体の接触不良とスイッチに取り付けられているダイオードの不良等が原因。

・4カ所以上のスイッチが働かない↓配線とCPUボードに問題がある。

・フリッパーボタンを押してもフリッパーが働かない↓パワードライブPCB内のフリッパーの電源ヒューズからフリッパーコイルを通して、パワードライブPCBのフリッパー制御用のリレーの接点の回路までの故障が原因。

この他、いくつかの症状と対処法や日常のメンテナンスの重要性を説明した。



討論

セガ、タイトー、ナムコの講師陣に対して、技術面だけでなく新製品情報など様々な質問が寄せられた。





2日目

第三講義

㈱ナムコ

モニターの日常メンテナンス、修理

【講師】 門園　和久係長
長村　一慶氏


門園氏

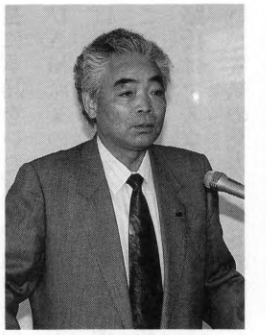
筐体とモニターを持ち込み、細部をビデオカメラで映しながら講義を行なった。

・モニターに関する用語の説明。
・モニターPCBの外し方の説明。
・モニターの色調整について、各調整機能の説明、実演。
・調整における各症状別の対処方法の説明。
・どうしてモニターに画像が映るのか、モニター原理についての講義。
・質疑応答





閉講式（挨拶）



AOU研修委員長
佐久間正則氏

皆様、2日間ご苦労さまでした。山形県の会長を始め、役員の方々にはお忙しい中、本当にご苦労さまでした。

また、セガ社、タイトー、ナムコの各メーカーの講師の方々にもご協力を頂き、明日からでも役に立つような講義を拝聴させて頂きました。この場をお借りしてお礼を申し上げたいと思います。

回収したアンケートを見ましたところ、講義時間を延長して欲しい、或いは逆に短縮した方が良いのでは…など様々な意見を頂きました。

また、中には講義レベルをもう少し上げて欲しいという声もありました。ただ、どこまでが中級で、どこからが上級なのか、その判断基準が非常に難しいということが前々からありました。

そこで、第4回目を迎えた今回、今後の講義内容にどの程度のものを求めているのかを知るために開催前にアンケート調査を実施させて頂いた次第です。この収集結果を今後、検討しまして次回の研修会に役立てたいと考えております。

'94年も東北では、岩手か青森で行なう予定であり、この事業はAOU主催なのですが、地区単位での開催となりますので、皆さんも要望や意見などがございましたらどしどし出して下さい。

これから益々寒い時期に向かいますが、良いお年を迎えて頂きたいと思います。本日は、本当にありがとうございました。



AOU東北地区協議会
立里一正副会長

皆様、2日間真面目に研修を受けて下さいましてありがとうございます。遠い所から参加された方もいらっしゃいますので、お帰りの際は気をつけてお帰り頂きたいと思います。

事務局としましては大役を果たしたような気持ちでおりますが、これも役員の方々をはじめ、講師の皆様、山形県協各社の社長の皆様のご協力のお蔭で何とか無事、終了することが出来ました。本当にありがとうございます。

これからますます寒くなってくると思いますが、2日間に亘って受けられました研修内容については是非、皆様のこれからの業務に役立てていただければ幸いと思います。皆様の今後のご健闘を祈念致します。ありがとうございました。





「NSA事務局月報」より

事務局業務（抜粋）

●11月4日

サービス産業課が主宰する**「アミューズメント空間産業研究会」**に出席。アミューズメント（遊園地・テーマパーク・ゲーム施設）、パチンコ、マリーナ、カルチャークラブ、スクール、都市デザイン、ディスプレーなどの関係業者から委員20人、内12人がアミューズメント関係の人選である。パチンコから2人、団体としては日本遊園地協会と本協会の2者。

服部和良課長、野田一夫座長（多摩大学学長）の挨拶に始まり、今回は第1回会合なので出席者各人から自己紹介を兼ね、それぞれの業態やその課題について説明が行なわれた。サービス産業課は目的について**「消費動向においても、ものに対するニーズよりも知的かつ感覚的な満足感を追及する流れが顕著となり、この意識変化を背景としてアミューズメント空間産業の市場は著しく拡大しており、その健全な発展は我が国経済の発展及び国民生活の充実において極めて重要である。しかしながら、バブル経済の崩壊等のため、必ずしも成功していない事業者も多いとの指摘や、諸規制が事業の成長の支障となっているとの指摘もなされている。そこで有識者、産業界代表等により構成される研究会を設置し、この産業の発展のための課題等について検討を行なう」**ことにあるとする。

アミューズメント委員の発言は、風営法規制下の問題点に関わるものが多かった。今後、研究会は3月上旬まで数回開催される予定。第2回以降のテーマは以下のとおり。

◎第2回「業界の諸規制と規制緩和がもたらす影響について」（'93年12月1日）

◎第3回「国際展開のありかた／相互交流について」（'94年1月24日）

以下、「資金調達の仕組み、投資とリスクヘッジの手法など」「技術開発／人材育成」などを検討。

●11月12日

例会時の講演、**㈱城南電機・宮路社長**に承諾をいただく。聴講者の背景及びAM産業の状況について話す。業種は異なるが、経営の基本は共通するところがある。活気のあるDS業界で宮路氏はマスコミの話題になることが多い。景気の見方、DSの内幕、規制問題のほか会員が元気の出るお話をとお願いする。

●11月16日

パチンコ関係者と懇談、風営法改正の動きがあることは確からしい。警察庁保安部は有識者15人を含む「国民生活の安全を守るための施策を研究する会」（略称・**生活安全研究会**）を作り、6月11日、第1回会合を開いた。これは一つの徴候という考え。その時、パチンコ玉の買い取り容認問題が発言の中にあったと伝えられる。23条（禁止行為）中、1項4号（遊技球等の保管禁止）は、すでに貯玉システムが行なわれていることもあり、改正があるとしたらこの部分との見方がある。

●11月19日

前橋サティ（店舗面積2万1000m²、駐車1200台）が10月20日オープンした。2〜3階の一角、約1600m²（500坪）に大型AM施設「ファンタジーパーク」がある、㈱オートマックセールスによる運営。3階部分（150坪、70台）はファミリー向けゾーンで㈱フジ・ユーエンの管理となっている。

3階にプラットホームがある高架式SLトレーンは吹き抜け空間を走行し、子供にはスリル満点。2階（350坪、170台）に**大型施設「スペースフライヤー」（タスコ納入・最大高さ13m、回転直径12m）**が威容を誇っている。SCでは従来、カルーセルの設置が多いが、絶叫マシンは珍しい。これが初めてではないが、今後どこまで人気を維持できるか興味がある。

「ファンタジーパーク」全体で年商6億円を見込む。現在、物販と同じ午後7時30分で営業を終えているが、飲食店の午後9時まで延長するため8号許可手続き中である。

●11月28日

イトーヨーカドー小田原店を見る。毛紡織のダイドーが建設したSC「ダイドープラザ」（店舗面積2万8942m²）の核店舗で10月21日開店。3階に「セガワールド」がある。105坪（64台）と15坪（10台）の2カ所に分かれ、後者は幼児向きのコーナーとする。売上げ、月1000万円ほどを見込む。小田原市内最大のSCで1500台収容の駐車場をもつ郊外型SCで周辺地域を含む商圏は広い。契約条件は保証金制で、比較的低額の固定家賃プラス売上げ歩合を月ごとの賃料とする。営業は午後7時30分まで。小田原署の指導により、許可店になっている。

イトーヨーカドー大船店は10年ほど前に松竹ショッピングセンターの核店舗としてオープン。プレビ㈱経営の70坪のコーナー「ジャンボリー」があり、このような外形では対象外のところが

NSA（日本SC遊園協会）だより

多いが、ここも許可店になっている。

隣接する玩具店関係者が運営するベンダー、ゲーム機のコーナーが「ジャンボリー」と一体かのように設置され、これはプレビにとっては苦痛だろうと想像する。ヨーカドー自体は旧型のスーパーのようなレイアウトで雑然としているが、客は多く活気がある。「ジャンボリー」も坪10万円／月は維持している模様。

雑報

㈱タイガー娯楽は、**優良申告法人**として、11月15日、熱海税務署から表敬状を受けた。パチンコやAMなど現金売り上げの業種からは多くない。納税実績、適正な経理、税務行政への協力などのほか、代表者の人柄なども評価される。上場企業だから認められるというものではなく、納税者にとっては一つの勲章といえる。

第30回例会速報

'93年12月8日～9日、伊豆・伊東「よねわか荘」に於いて「第30回例会」が行なわれた。同会では「青年部会発足会」と年末懇親会も併せて開催された。

〔8日〕

▼午後2時～／「青年部会」発足会（出席15名）

①事務局説明
②伊東芳雄理事挨拶
③出席者自己紹介
④幹事選出
⑤意見交換

▼午後4時～／例会（出席61名）

①講演 ㈱城南電機・宮路年男社長
②会長挨拶
③事務局報告
・青年部会
・アミューズメント産業空間研究会
・来年度中国視察旅行
上海、北京、西安のレジャー施設、SC等を視察する。
④商品紹介と情報交換
⑤事務局人事

▼午後6時30分／懇親会

〔9日〕

朝食後、ゴルフ組は出発。参加者以外は解散。



「青年部会」発足会



㈱城南電機 宮路年男社長

ント施設営業者団体名薄

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
近畿	滋賀	滋賀県健全娯楽業協会	525	草津市平井2-11-27 意　音響㈱内	会長 西田　勝弘	0775-63-0188 0775-65-3330
	京都	京都府健全娯楽業協会	607	京都市山科区日ノ岡鴨土町20 日本科学遊園㈱内	会長 吉田　勲	075-502-1434 075-594-4045
	大阪	大阪府アミューズメントマシン オペレーター協会	541	大阪市中央区久太郎町1-2-16 三星中央別館 706号	会長 梅原　靖三	06-263-1381 06-263-1383
	兵庫	兵庫県アミューズメント 施設営業者協会	650	神戸市中央区北長狭通1-3-1 ㈱大王振興内	会長 西山　清治	078-391-8759 078-331-6061
	奈良	奈良県アミューズメント 施設営業者協会	630	奈良市花芝町7 南都興業㈱内	会長 松村　克彦	0742-23-6252 0742-22-0291
	和歌山	和歌山県アミューズメント 施設営業者協会	640	和歌山市六十谷175-30 ベンダープランニング㈱内	会長 金谷　晴夫	0734-62-0111 0734-62-0112
中国	島根	島根県アミューズメントマシン オペレーター協会	690	松江市浜乃木町2-7-19 アイレム㈱松江営業所内	会長 福田　照三	0852-26-5671 0852-26-5672
	岡山	岡山県アミューズメント 施設営業者協会	700	岡山市内山下1-3-15 ㈱エムエーエス内	会長 松田　次雄	086-232-4133 086-232-6576
	広島	広島県アミューズメント オペレーター協会	730	広島市中区宝町8-1 ㈱ヒカリエンタープライゼス内	会長 平本　将人	082-241-8555 082-244-5071
	山口	山口県健全娯楽業協会	755	宇部市南浜町2-5-35 宇部観光㈱内	会長 萩田　雅重	0836-31-6681 0836-31-6682
	鳥取	鳥取県アミューズメント 施設営業者協会	680	鳥取市湖山町東5丁目301 ㈱サルビア内	会長 前田　達人	0857-28-9111 0857-28-8877
四国	徳島	徳島県アミューズメント 施設営業者協会	770	徳島市中前川町5-7-4 大光産業㈱内	会長 武市　哲夫	0886-23-3735 0886-23-0582
	香川	香川県アミューズメント 施設営業者協会	761-01	高松市屋島西町2473-8 ㈱ゼムス内	会長 外山　喜平	0878-43-7500 0878-43-7511
	愛媛	愛媛県アミューズメント 施設営業者協会	790	松山市湊町3-4-6 ラブリープラザ ミネマシーン内	会長 福嶺　巌	0899-47-0188 TEL 切替
	高知	高知県アミューズメント 施設営業者協会	780	高知市百石町2-28-38 ㈱サンライト内	会長 竹内　良一	0888-33-3377 0888-33-3388
九州沖縄	福岡	福岡県アミューズメント 施設営業者協会	813	福岡市東区松島3-30-23 大長商事㈱内	会長 長友　隆典	092-611-5221 092-629-2855
	長崎	長崎県アミューズメント 施設営業者協会	857-11	佐世保市上町1-6 ㈲佐世保娯楽特機内	理事長 島田　武	0956-24-3171 0596-24-3335
	大分	大分県健全娯楽業協会	870	大分市東大道1-9-15 ㈱オザキ・エンタープライズ内	会長 石橋　信昭	0975-43-2888 0975-44-2319
	宮崎	宮崎県健全娯楽業組合	880	宮崎市花ヶ島町観音免958 南大鵬物産㈱内	会長 原田　福一	0985-32-2277 0985-32-3010
	鹿児島	鹿児島県健全娯楽業協会	892	鹿児島市照国町3-21 大見商事㈱内	会長 政　須美夫	0992-26-7153 0992-26-7170
	佐賀	佐賀県アミューズメント 施設営業者協会	841-02	三養基郡基山町大字小倉字本桜1667-4 ㈱スカイパーク内	会長 三橋　国和	0942-92-2160 0942-92-3312
	熊本	熊本アミューズメント協会	862	熊本市新屋敷2-24-1 ㈱シマダコーポレーション内	会長 嶌田　亘人	096-372-6588 096-371-2144
	沖縄	沖縄県アモア協会	901-21	沖縄県浦添市宮城2-15-3 ㈱沖縄ベンダース内	会長 仲順　利治	098-878-0127 098-878-0128

1994.1.1 現在

全国都道府県アミューズメ

地区協議会	県名	団体名	〒	事務局所在地	代表者	☎ FAX
北海道	北海道	北海道アミューズメント・ オペレーター協会	003	札幌市白石区米里1条3丁目2-25 ㈱ダイワ貿易内	会長 田中　亀雄	011-875-9011 011-875-9010
東北	青森	青森県アミューズメント オペレーター協会	038	青森市篠田3-12-23 ㈱レジャー産業青森内	会長 中村　緑	0177-81-3436 0177-81-4304
	秋田	秋田県アミューズメント 施設営業者協会	010	秋田市川元山下町6-27 ㈱アルノ内	会長 坂　武	0188-23-4144 0188-65-4184
	岩手	岩手県アミューズメント オペレーター協会	020	盛岡市津志田9-8-3 ㈱レジャーエース内	会長 三上　誠二	0196-36-3121 0196-36-3123
	宮城	宮城県アミューズメント・マシン オペレーター協会	983	仙台市若林区鶴代町4-60-1 日本パイオニア㈱内	会長 佐久間正則	022-236-2828 022-236-2825
	山形	山形県アミューズメント 施設営業者協会	990-23	山形市飯田5-5-14 ㈱テーエス内	会長 立里　一正	0236-41-6693 0236-31-6851
	福島	福島県アミューズメント 施設営業者協会	965	会津若松市中町3-53 ㈱テンレジャーサービス内	会長 天沼　勝	0242-27-2236 0242-27-7601
北関東	茨城	茨城県アミューズメント・ オペレーター協会	310	水戸市渋井町128-2 ㈱トニー内	会長 宇島　準一	0292-26-0451 0292-24-8241
	栃木	栃木県健全娯楽業協会	321-14	日光市下鉢石町840 ㈲たつみ娯楽内	会長 入江　昭造	0288-53-3355 0288-53-0555
	群馬	群馬県アミューズメント 施設営業者協会	379-21	前橋市駒形町932-1 ㈲スターリース内	会長 長井日本機	0272-66-8988 0272-66-7234
	埼玉	埼玉娯楽事業者協同組合	350	川越市天沼新田224-14 ㈲佐藤無線電機音響研究所内	代表理事 佐藤　信	0492-33-1484 0492-33-5712
	千葉	千葉県健全娯楽業協会	271	四街道市大日547 ㈱京葉リース内	会長 中嶋　豊彦	043-421-3038 043-421-3085
	新潟	新潟県アミューズメント・ オペレーター組合	950	新潟市弁天3-3-5 新潟マンション 309号 ㈲大興商会内	理事長 石川　忠太	025-241-0377 025-243-0878
関東東海	東京	東京都アミューズメント 施設営業者協会	101	東京都千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル6F	会長 駒井　徳造	03-3253-5692 03-3253-5688
	神奈川	神奈川県アミューズメントマシン オペレーター協同組合	211	川崎市中原区木月389 ㈲東横娯楽内	理事長 宮治　実	044-411-6088 044-411-5821
	山梨	山梨県アミューズメント オペレーター協会	400	甲府市丸ノ内1-16-14 ㈱日達遊戯内	会長 日達　健	0552-32-0193 0552-32-0183
	長野	長野県アミューズメント オペレーター組合	399-46	長野県更埴市大字屋代2096 柿崎計器㈲	理事長 柿崎　庸三	0262-72-2198 0262-73-4301
	静岡	静岡県アミューズメント協会	413	熱海市水口町5-13 ㈱ライト内	会長 杉山　勉	0557-83-3100 0557-83-5724
中部北陸	石川	石川県健全娯楽業協会	923-03	小松市木場町ゆ-28 北陸レジャー機器㈱内	会長 東　源太郎	0761-43-0048 0761-43-0049
	福井	福井県アミューズメント オペレーター協会	919-13	福井県三方郡三方町三方48-40 ㈱スイング・アカオ内	会長 赤尾　龍一	0770-45-2020 0770-45-2771
	富山	富山県アミューズメント協会	933	高岡市問屋町9 ㈱日高商会内	会長 秋田　康夫	0766-24-3555 0766-24-3574
	岐阜	岐阜県ゲーム機オペレーター協会	501-01	岐阜市大菅2-78-2 トッキビル 岐阜特機㈱内	会長 真鍋　巧	0582-53-0665 0582-53-7109
	愛知	愛知県アミューズメント 施設営業者協会	470-01	愛知県愛知郡日進町大字赤池字丸根122-1 ㈱サンレジャー内	会長 位田　宗一	052-806-1330 052-806-2724
	三重	三重県アミューズメント 施設営業者協会	519-04	三重県度会郡玉城町世古345 ㈱ユウアンドユウ内	会長 松本　静雄	0596-22-0568 0596-27-0755

秋田県

理事会を開催（11/29）12月1日付けで名称変更を行なう

秋田県アミューズメント施設営業者協会（坂　武会長）は11月29日、理事会を開催。（ふきみ会館、正午～午後2時、出席5名）

同理事会は左記議題について審議を行なった。

◎全国大会の報告

◎東北地区技術研修会の報告

◎忘年会について

日程の都合上、新年会に変更。

◎協会名変更について

12月1日付けで「秋田県アミューズメント施設営業者協会」に変更する。

栃木県

打ち合わせ・忘年会を開催（12月8日）翌日、ゴルフコンペを開催

栃木県健全娯楽業協会（入江昭造会長）は12月8日、打ち合わせと忘年会を開催。（ニューイタヤホテル、午後3時～、出席・会員35名、メーカー他16名）

まず初めに忘年会に先立ち、打ち合わせとメーカーによる新製品の紹介、栃木県警防犯課・茂木係長による講義が行なわれた。続いて午後6時より忘年会の開催となった。

また、翌日は12名が参加し、宇都宮カントリークラブにてゴルフコンペが開催され（午前9時50分スタート）、㈱タニガワ・長谷川満男社長が優勝、準優勝には㈲たつみ娯楽・白井　弘営業部長が輝いた。

群馬県

忘年会・情報交換会を開催（12月6日）

群馬県アミューズメント施設営業者協会（長井日本機会長）は12月6日、「ホテル松本楼」において忘年会及び情報交換会を開催した。

情報交換会では、長井会長の挨拶に続いて、来賓の県警本部防犯部防犯課営業係長・菅谷利夫氏、県防犯協会専務理事・金山雅一氏、協会顧問・土田武氏が挨拶。

その後、優良店舗の表彰（関東スポーツセンター㈲、㈱サンエース、モンテカルロ、㈱宝娯楽）、各メーカーの新製品紹介と続いた。特に今回15社からの参加があった新製品紹介では、例年以上の活気が見られ、また意見交換会でも活発な質疑応答が続き、より内容の濃い会合となった。

情報交換会終了後、忘年会となり参加者一同、より一層の親睦を深めた。

また翌日、理事会も同時に開かれ、来年度の活動などについて充実した話し合いが持たれた。



群馬県協・忘年会及び情報交換会を開催（12月6日）

山梨県

総会を開催（11/26）役員改選を行ない全員留任となる

山梨県アミューズメントオペレーター協会（日達　健会長）は11月26日、総会を開催。（石和温泉「なかむら」、午後4時～8時30分、出席9社12名）

同総会では左記議題について審議を行なった。

◎平成5年度事業報告

◎平成5年度会計報告

◎役員改選

全員留任

◎平成6年度事業計画

・協会組織率の強化
・協会としての地域貢献
・他県協との交流を深める

続いて、12社15名の出席により忘年会が開催された。

静岡県

例会と忘年会を開催（11月25日）講演が行なわれる

静岡県アミューズメント協会（杉山勉会長）は11月25日、例会と忘年会を開催した。（熱海市「サン三橋」、出席40名）

同例会では、通常の報告と同時に、県警より担当官を迎えて講演が行なわれ、例会終了後、忘年会を開催した。

また、11月23日、社会福祉養護施設「静岡ホーム」において、移動遊園地及びゲームコーナーを開設、チャリティー遊戯大会を開催した。（詳細は次号にて）

愛知県

懇親会を開催（12月6日）

愛知県アミューズメント施設営業者協会（位田宗一会長）は12月6日、「名鉄ニューグランドホテル」において年末懇親会を開催、59名が参加した。

神奈川県

例会を開催(11/19) 終了後、年末懇親会を行なう

神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合(宮治　実理事長)は11月19日、例会を開催した。(武蔵小杉・中小企業会館内「八丁幸」、午後5時～、出席30名)

同例会では各種報告、情報交換等が行なわれ、終了後、年末懇親会の席を設け親睦を深めた。

東京都

総会を開催(11/29) 名称統一について審議し、変更することに決定

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会(駒井徳造会長)では、11月29日、第5期通常総会を開催した。(東京YMCAホテル、出席33社、委任状25社)

駒井会長が議長を務め、左記の議案について不可承認が行なわれた。

◎第5期活動報告及び収支決算報告承認の件

◎第5期余剰金処分案承認の件

◎第6期活動計画案及び収支予算案承認の件

◎名称統一の件

1～3号議案に関しては桐谷克己事務局長が議事案を読み上げ承認された。また、第4号議案については、かねてから警察庁より要請があった全国的に協会の名称を統一するという件で、東京都としてもその申し合わせに沿った統一名称に変更する旨が駒井会長より発表され、「東京都アミューズメント施設営業者協会」という新名称に決定した。(略称は現状通りTAMOA)

尚、総会後は警視庁防犯部保安課警部補　川端敏則氏を招いての講演があり、川端氏は「一部の違法営業がなくならない限り、業界全体の地位向上はありえない。役員の方々に指導をぜひお願いしたい」と前置きしたうえで、暴力団、違法営業、名義貸しによる営業等についての注意事項を話した。



駒井徳造会長



警視庁防犯部保安課
川端敏則警部補



東京都協・総会を開催(11月29日)

長野県

総会と忘年会を開催(12月2日) 役員改選等を行なう

長野県アミューズメントオペレーター組合(柿崎庸三理事長)は12月2日、総会と忘年会を開催した。(上山田温泉「清風園」、午後6時～、出席25名)

同総会では左記の内容について報告、審議が行なわれた。

◎事業報告

◎会計報告

◎事業計画予算報告

◎役員改選

竹村理事長が相談役となり柿崎庸三氏(柿崎計器㈲)が新理事長となった。(改選についての詳細は次号にて)

また、県警本部防犯課より清水係長を講師に迎え「青少年健全育成」についての講演が行なわれ、例会終了後、忘年会が開催された。

岐阜県

例会を開催(12/8) 研修旅行の報告等を行なう

岐阜県ゲーム機オペレーター協会(真鍋　巧会長)は12月8日、例会を開催した。(岐阜市長良川畔「白雲荘」、午後7時～出席15社25名)

同例会では、左記の内容について報告、審議が行なわれた。

◎韓国への研修旅行の報告

◎AOU模範優良店の表彰

◎新春賀詞交歓会の案内

◎顧問、白橋氏の党移籍に伴う協力要請について

例会終了後、忘年会が開催された。

三重県

忘年会を開催(12月17日)

三重県アミューズメント施設営業者協会(松本静雄会長)は12月17日、伊勢市「若柳」において忘年会を開催した。

大阪府

運営委員会（11/8）、理事会（12/2）を開催する

大阪府アミューズメントマシンオペレーター協会（梅原靖三会長）は11月8日、第7回OAO運営委員会を開催した。（梅田OSホテル3階会議室、午後4時～6時、出席委員4名、委任出席委員4名、事務局1名）

◎暴力団追放決議大会について

11月2日開催の同大会出席者は58名、との報告が事務局よりなされた。

◎各種催し物についての討議

①作業所あつまれinフェスティバル

AOU主催により、3月18日、障害者の方を招待してセガ社ロケーション「シネセット」で上記の催しを開催することとなった。この催しは、作業所あつまれinOSAKA実行委員会の協力を得て、障害者の方たちを天保山ハーバービレッジに招待し、一日楽しく遊んでもらうもの。OAO運営委員会も協力することとなった。

②技術研修会の開催

昨年10月に開催した同研修会が好評だったため、再度開催することとなった。

他の行事との兼ね合いから、3月8日、9日のどちらか1日の研修会となる予定。研修内容、開催場所等は今後の検討となるが、研修レベルは前回と同じ上級者向けとする。

但し、同研修会は大阪での連続開催となるため、AOUよりの補助が望めない。よって、受講料の改定も考慮することとなった。

③風俗営業法の研究会

前回実施した同法の研究セミナーを再度実施することとなった。開催時期、場所等は未定であるが、質疑応答を大幅に採り入れることとなった。

④ゲームの日の創設

全国規模に拡大してのPRも考慮しなければならないことから、AOUでの検討課題とし、その実現を要望することとなった。

⑤消費税対策について

業界全体に波及する問題なので、研究する必要性の提議がなされた。

⑥OAO定時総会での講演会

定時総会の出席率を高める意味からも、識者による講演会を開催してはどうかとの提案があり、予算的なものも含めて検討することにした。

⑦学校校則について

ゲーム場入場禁止の校則見直しを求めるため、関係団体との懇談会を開催する方向で検討することにした。

◎問題営業店舗への対応

横浜某店の問題は、今後、大阪地区でも影響が出る恐れがあるので、同協会としてもチェック体制を強化することにした。

また、大阪府協会は12月2日、第53回理事会を開催した。（大阪市「とり菊」、午後4時～午後7時30分、出席者12名、委任出席7名、運営委員4名、傍聴者5名）

同理事会では左記の議題を審議した。

◎暴力団追放決議大会開催の報告

大会会場に於いて採択された「暴力団追放に関する決議」を同理事会で承認し、定時総会に提出することとした。

◎今後に予定している各種催し物について（運営委員会よりの報告）

①AOU主催「作業所あつまれinアミューズメント」開催の件

平成6年3月18日、障害者及びその介添え者400名を招待し開催するとの報告が事務局よりなされ、了承した。

②技術研修会について

平成6年3月上旬、1日研修で開催することを了承。但し、AOUの承認がない場合は、単属開催もあることも了承した。

③風営法の研修会について

まだ具体化していないが、次年度に風営法研修会開催の計画があるとの報告がなされた。

④OAOゴルフ同好会について

平成6年3月に開催すべく現在準備を進めている。また、同コンペは年3回開催し、会員親睦の見地からも定例開催としたい。次回理事会でその細目等について審議することとした。

◎AOU全国大会の開催報告

◎平成6年度新春賀詞交歓会について

1月7日午後6時30分より、大阪東洋ホテル「大淀の間」に於いて、AOU近畿地区協議会主催にて開催することを了承した。尚、パーティー料金については、大阪府1万5000円、他府県関係は1万4000円とすることも合わせて了承した。また、式次第の橋爪先生の挨拶は省略することとした。

◎AOU第10回定時総会開催日時の検討

例年開催場所としている「ホリディイン南海大阪」を今回も使用することとし、日時については2月14日～18日のうちから選定し、事務局が準備することとした。

◎藤本理事転任による後任理事の専任

藤本理事（アポロ社）転任のため、同理事より同社の元村和憲氏を後任理事に推薦するとの紹介があり、全員異議なく了承した。

兵庫県

理事会を開催（12/1）終了後、懇親会を行なう

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（西山清治会長）は12月1日、懇親会を兼ねた理事会を開催した。（神戸市内の割烹「一松」、午後6時～、出席者21名）

同理事会では①第10期総会、②福祉施設へのぬいぐるみクリスマスプレゼントの2件について討議がなされた。

その後は懇親会が盛大に開催された。

岡山県

総会を開催（11/16）新会員として3社の加入を承認

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）は11月16日、第9期定例総会を開催した。（岡山市「まきひ会館」、午後4時～5時30分、出席者25名）

同総会では左記の議題が審議された。

◎新会員の紹介

㈱エス・エヌ・ケイ、㈱カプコン、㈱まつだコーポレーションの新会員3社を紹介。

◎第9期決算報告、監査報告

◎第10期事業活動計画案

・中国地区技術研修会（平成6年3月頃の開催を予定）
・親睦旅行、親睦ゴルフ
・協会主催によるイベントの開催
・各市町村イベントへの積極参加
・その他

◎第10期予算案



岡山県協・総会を開催（11月16日）



津山支部主催、ゲーム大会の模様

◎報告事項及び協議、質疑

川会長より、津山支部主催の福祉活動（身障者対象のゲーム大会）の報告がなされた。

総会終了後、同所にて31名参加により懇親会を開催した。

岡山県 香川県

第4回交流会を開催（12月6日、7日）年2回の開催を検討

岡山県アミューズメント施設営業者協会（松田次雄会長）と香川県アミューズメント施設営業者協会（外山喜平会長）では12月6日、7日、第4回岡山・香川交流会を開催した。今回は岡山県協が主催し、岡山県協から10名、香川県協から4名が参加した。

6日は岡山市内の「東賀茂鶴」で、午後5時より交流懇親会を開催。①今後はこの交流会を各県1回ずつの担当により、年2回の開催にしてはどうか、②最近、店舗内で多発している盗難への防止方法、の2点が話し合われた。

その後は懇親会が盛大に催され、交流を深めた。

翌7日はゴルフ大会。晴天の中、「倉敷カントリークラブ」にて3組12名が参加、午前9時44分に第1組がスタートした。優勝はアミューズメント岡山の岡本輝雄氏。

愛媛県

定例会を開催（11/17）アンケート調査実施について等を審議

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（福嶺　巌会長）は11月17日、第6回定例会を開催した。（サンデーサン松山中央店会議室、午後3時15分～4時30分、出席者7名）

同定例会では左記の議題を審議した。

◎第14回青少年指導員養成講座について

重ねて参加を要請。

◎四国地区協議会第4回総会について

10月27日～28日、高松市内で開催された同総会及び懇親会に、福嶺会長、菊地副会長、佐々木理事の3名が出席、その報告がなされた。

◎平成5年度AOU全国大会について

4名が出席、その報告がなされた。

また、同協会では12月7日、忘年会を兼ねた第7回定例会を開催した。（道後温泉「古湧園」、定例会・午後6時～6時25分、懇親会・午後6時30分～8時30分、出席者11名）

同定例会では左記の議題を審議した。

◎AOUアンケート調査実施の件

アンケート調査資料を配付し協力を要請、了承した。

◎入会勧誘パンフレットについて

資料を配付し、これまで行なわれてきた会の促進及びパンフレットの活用を高める要領等について了承した。

◎平成5年度「模範優良店」の表彰について

都合により全国大会に出席できなかった㈱タイトー（セイタイトー松山）に贈られる表彰状等が11月19日AOU事務局より届き、同定例会で表彰を伝達した。

◎AOU第22回広報委員会について

12月1日開催された同委員会に福嶺会長が出席、その内容が報告された。

◎その他

定例会終了後は、2階白鷺の間に座を移し、忘年会を盛大に開催した。

長崎県

総会を開催（11/16）事業報告等を行なう

長崎県アミューズメント施設営業者協会（島田　武理事長）は11月16日、第13回通常総会を開催した。（長崎グランドホテル、午前11時30分～午後2時30分、出席者6名、来賓6名）

同総会では左記の議題について報告及び、審議が行なわれた。

◎平成5年度事業報告



長崎県協・総会を開催（11月16日）

・3月／AOU技術研修会に、東亜観光㈱、㈲九娯貿易の2社が参加。

・6月／AOU通常総会で模範優良従業員として、東亜観光㈱より2名（20年1名、10年1名）、㈲佐世保娯楽特機1名（10年）が表彰された。

・11月／AOU全国大会で模範優良店として西日本ドリーム㈱、㈱スカイパークの2店舗が表彰された。

◎平成5年度会計報告

◎会計監査報告

◎平成6年度事業計画（案）

・平成6年2月の長崎県知事選挙の候補者、高田　勇氏を長崎県アミューズメント施設営業者協会より推薦する。

◎広報委員会の設置について

会活動、広報に関する専門委員会として広報委員を設置。前回の理事会で内定していた4氏「委員長　中尾洋之氏（㈱セガ・エンタープライゼス）、委員　大脇誠一氏（㈱タイトー）、森田啓介氏（㈱森田エンタープライズ）、山本勇氏（ジョイフル山本）」が承認された。

◎協会名称の変更について

AOUからの会員団体名称統一の要望により、「長崎県アミューズメント施設営業者協会」に改称する。

◎新理事の選出

新理事に平岩重男氏（㈲九娯貿易）を選出し、全会一致で可決した。

◎その他

・アミューズメントギャラリーナックスの入会、五島自動車㈱の脱会をそれぞれ承認。

・ベイフェスタイン長崎'93まちづくり事業の会からあった協力の御礼についての報告がなされた。

来賓の挨拶として、県警本部少年課企画指導係長　高比良秀和氏、県教育庁生涯学習課　大浦健吉氏、県議　西岡公夫氏、県暴力団追放県民会議　日高達夫氏、長崎署防犯営業係長　田中辰義氏、長崎署少年課　竹山和代氏のそれぞれより、意見や情報等を交えたお話があった。

県別協会だより

奈良県

理事会を開催（12/9）各会の報告等がなされる

奈良県アミューズメント施設営業者協会（松村克彦会長）は12月9日、第8回理事会を開催した。（奈良市「春日ホテル」、午後4時～午後7時、出席者12名、委任状出席3名、事務局1名）

同理事会は左記の議題が審議された。

◎平成6年度新春賀詞交歓会について

近畿地区協議会主催で1月7日午後6時30分より、東洋ホテルにて開催されるとの報告が事務局よりなされ、了承。奈良県協会がパーティー券引受け枚数10枚も合わせて了承した。

◎AOU全国大会の報告

同大会にて、松村会長が催し物に参加したとの報告がなされた。大会収支決算を行なったところ、約22万円の収入不足が生じることから、近畿6府県協会で負担することとなり、これを了承した。

◎その他

事務局よりの報告

①技術研修会の開催

細目は未定だが、3月8日、大阪なにわ会館にて開催の予定。

②作業所あつまれinアミューズメントの開催

AOUの主催により、3月18日、大阪天保山ハーバービレッジの各施設に障害者を招待して大会開催の予定。

宮崎県

総会を開催（11/10）役員改選に伴い事務局を移転

宮崎県健全娯楽業組合（原田福一会長）は11月10日、総会を開催。（小料理「善船」、午後4時30分～、出席者7名）

同総会では左記の議題について審議を行なった。

◎平成5年事業報告

◎平成5年会計報告

◎会計監査報告

◎会員の増員について

◎役員の改選

同総会にて承認された新役員は次のとおり。〈敬称略〉

会長／原田福一（南大鵬物産㈱）
副会長／嶋田俊樹（㈱ナムコ）
役員／有坂順三（㈱アリサカ）
新村孝一（㈱タイトー）
北村正利（㈱セガ・エンタープライゼス）

・事務局を移転。
宮崎市花ケ島町観音免958
南大鵬物産㈱内

尚、総会終了後懇親会を開催。情報交換等を行なった。

景品等広告掲載の自主規制についてのお願い

広告掲載社各位

広告掲載社各位謹啓　日頃より格別のご愛顧を賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、当アミューズメント業界にあっては、平成元年以来の好業況に多少の陰りが伝えられ、先行きに慎重な声の出る昨今でありますが、数年前と比較すれば10代から20代、30代、更にファミリーへと客層の幅を広げ、国民の身近な娯楽として市場規模を拡大して参りました。

その要因には様々ありますが、ひとつには法に則った、加えて社会全般の好感を呼ぶ各種自主規制を含む健全営業の推進に、業界が一体となって取組んだ結果、と考える次第であります。

また、ひとつには、クレーンゲーム、カーニバルゲームを始めとしたプライズ機が、女性客を始めとした客層の拡大に大きな役割を果たし、現在もロケーションの機種構成に重要な役割を果たしていることを欠かすことが出来ません。

こうした客層の拡大とプライズ機の機種構成上のポジションの向上に伴い、提供景品の品種もアダルト、女性客等を対象としたものに拡大し、その品種が豊富になって参りました。

しかるに、8号営業は未成年を顧客に含む営業であることを常に配慮することを求められ、またその配慮に十全を期すことが、ひいては社会全般に好感をもって受け入れられ、業界の繁栄をもたらすものであると考えます。

弊誌「月刊コインジャーナル」では上記の観点に立ち、平成2年12月20日付で作成された、業界5団体による「景品提供を行なう遊戯機における景品の取扱いに関する綱領」の原点に立ち、平成5年8月号より、景品広告の掲載要項を当分の間、次の通りとさせて頂くこととなりました。

当業界の健全な発展を促進する観点に立ち、広告出稿各社のご理解、ご協力をお願い申し上げる次第であります。

1, **価額**

①景品1個の価額は、一般市場での市販価額で500円を超えるものであってはならない。

②掲載商品のオペレーターによる購入は仕入れ価額であると見做し、上限価額を300円程度とする。

注1　右記②を明確にするため、原則として価額を明記するものとする。

但し、「発売予告商品」等で、価額が未定により記載出来ないものについては「300円程度以下」であることを付記するものとする。

注2　「販促及びギフト対象品」についても、(1)当業界に於ける高額商品の需要が極めて稀である、(2)景品への転用による高額景品の流布を招来する可能性がある——ことにより右記①②を適用するものとする。

2, **品種**

①著作権者（協会）の許諾のないキャラクター商品、CD等の掲載は出来ません。

②青少年の健全育成上及び環境保全の見地より、掲載出来ないもの。

タバコ、ライター（喫煙具）、酒類、医療品、花火を含む火薬類、刃物類（ナイフ、ハサミ《但し、文具・裁縫・工作セット、アイデア商品、明らかな文具・裁縫・工作用で切断部の刃渡り5㎝以下のものを除く》）、パンツ・ショーツ・ブラジャー等の下着類、生理用品、避妊具、大人の性関連玩具、ビニール本、及びその他公序良俗に反するもの。

③金券及び類似品（テレホンカード等）は掲載出来ません。

以上

平成五年六月三十日

㈱コインジャーナル

月刊コインジャーナル

【賭博行為の撲滅は、業界発展の必須条件】

マシンは泣いている!!



■テレビゲームを悪用した、心なき賭博行為が、アミューズメント業界の成長を妨げています■ゲームを生み出したのが人間なら、そのゲームを悪用するのも人間■もっともっと大らかに遊びたいマシンは、今、いわれのない偏見の眼を向けられ、そっと涙しているのです。(月刊コインジャーナル)

THE TOP GUN
SPORTS SHOOTING MACHINE

「ザ・トップ・ガン」――
それは時代のニーズから生まれた。



レジャービジネスに新しいビッグウェイブを巻き起こします。

既存ビジネスを大きくパワーアップ。

スポーツ・シューティング・システム「ザ・トップ・ガン」――それは、レジャーシーンに新しいインパクトを与え、魅力あるビジネスチャンスを約束します。独立店舗はもちろんのこと、カラオケBOXなどのあらゆるレジャー施設とマッチングし、他店との差別化を図ることができます。集客力のアップと共にお客様の待ち時間などのロスタイムをなくし、売上面でも既存ビジネスとの高い相乗効果が得られます。



スポーツ感覚を高める本格的なシューティングシステム。

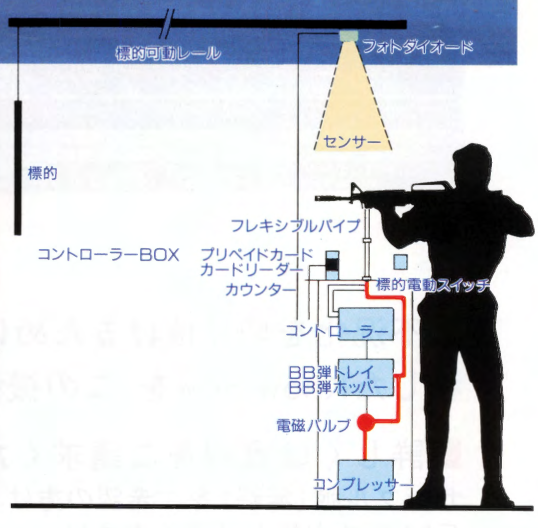
安全性を最優先した独自のセンサーシステム。

フォトダイオードからのビームで、銃口の角度を的確にキャッチ。標的エリア外では弾丸が発射されない安全設計です。

フルオート自動給弾システム。

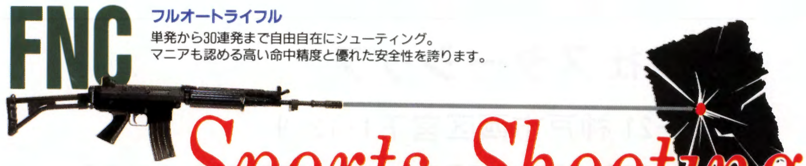
プリペイドカードをカードリーダーに差し込むだけで、エアーソフトガンへの弾丸・エアー・オイルの供給は全て自動的に行われます。

日本国内特許 No.1417180
米国特許 No.4674470





FNC フルオートライフル
単発から30連発まで自由自在にシューティング。
マニアも認める高い命中精度と優れた安全性を誇ります。



Sports Shooting

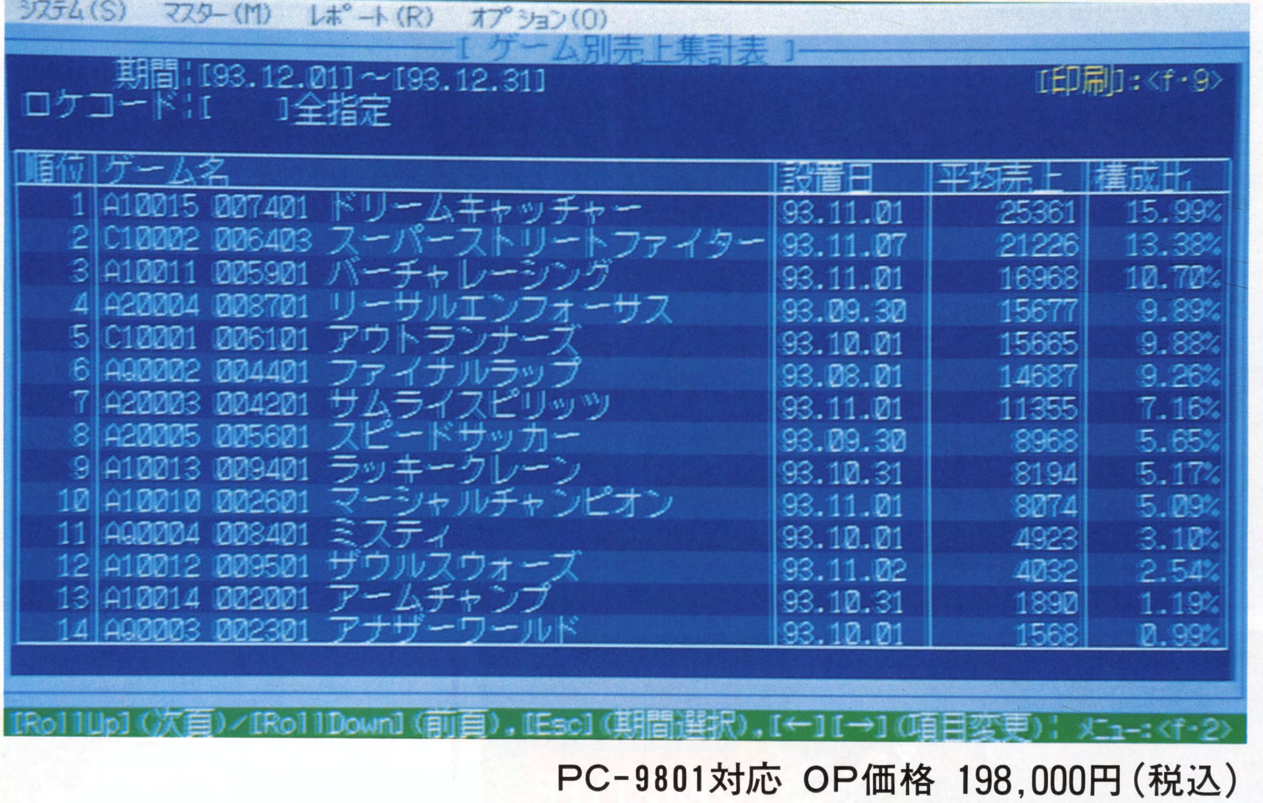
総発売元
株式会社 クレセント
本社 〒651 神戸市中央区日暮通3丁目4-10
TEL (078)251-3961(代) FAX(078)252-1385

StarShip®

低価格、高機能
売上管理システム「A-SAT」
発売開始。

■オペレーターのオペレーターのための売上管理システム。オーダーソフトでは考えられない低価格と高機能を実現しました。筐体への改造も必要ないため導入コストも軽減され、直営店・リースとも1つのシステムで一元管理が可能です。また将来は、A-SAT for Pen Windows（手書きパソコン）を予定しており将来性も抜群です。

意匠登録出願中



順位	ゲーム名	設置日	平均売上	構成比
1	A10015 007401 ドリームキャッチャー	93.11.01	25361	15.99%
2	C10002 006403 スーパーストリートファイター	93.11.07	21226	13.38%
3	A10011 005901 バーチャレーシング	93.11.01	16968	10.70%
4	A20004 008701 リーサルエンフォーサス	93.09.30	15677	9.89%
5	C10001 006101 アウトランナーズ	93.10.01	15665	9.88%
6	A00002 004401 ファイナルラップ	93.08.01	14687	9.26%
7	A20003 004201 サムライスピリッツ	93.11.01	11355	7.16%
8	A20005 005601 スピードサッカー	93.09.30	8968	5.65%
9	A10013 009401 ラッキークレーン	93.10.31	8194	5.17%
10	A10010 002601 マーシャルチャンピオン	93.11.01	8074	5.09%
11	A00004 008401 ミスティ	93.10.01	4923	3.10%
12	A10012 009501 ザウルスウォーズ	93.11.02	4032	2.54%
13	A10014 002001 アームチャンプ	93.10.31	1890	1.19%
14	A00003 002301 アナザーワールド	93.10.01	1568	0.99%

PC-9801対応　OP価格　198,000円（税込）

■不況化を切り抜けるためには、まずは徹底した管理が必要です。弊社で蓄積したKnow Howを、この機会に是非ともご活用ください。

■詳しくは資料をご請求ください。
サンプル版（無料）をご希望の方は、会社名・住所・電話番号・媒体・使用機種をご記入の上FAXにてお申し込みください。

株式会社 スターシップ　　システムマークワイ㈱グループ

〒651-21 神戸市西区宮下1-13-9

TEL：078-925-3759　FAX：078-925-3795

遵法営業を厳守しご使用ください

ロープライス サブ

ワイルド・キャッツ 第2弾!!

WILD CAT 2







FEVER LINE
ボーナスプレイ 7回
ボーナス得点は×2倍又は×3倍

CAT BONUS
ボーナスプレイ 32プールで1回
キャット数×ベット数×5倍

BAR BONUS
ボーナスプレイ 4回
ボーナスプレイ 8回
ボーナスプレイ12回

DOUBLE UP
WIN CARD 3枚で得点×2倍
WIN CARD 4枚で得点×4倍
WIN CARD 5枚で得点×50倍

シリーズ専用マザーボード 好評発売中!!



911Aシリーズ(高速・低速タイプ) 第2弾!!



シリーズ続々登場
★ドラゴン
★壱番館 PART2
★911ダブルベット
(高速タイプ)
カスタム・ロムセット
販売開始!

ローコスト 新型マザーボード

PC486シリーズ 第1弾!!

㈱エクセル・プランニング
㈱アバンティ共同開発によるスペック

- 音声合成
- ビデオ出力
- 通信入力
- ランプ出力
- ホッパー出力
- 拡張用オリジナルカスタムチップ



トリプルオッズで3倍!



スロットでボーナスを狙え!!

シリーズ続々登場
★ゴールド ラッシュ
★ゴールド フィーバー

代理店募集中

株式会社エクセルプランニング
振込先 東京相和銀行 仙川支店 当座000837
〒182 東京都調布市緑ヶ丘2-62-49 メゾンビレッジ1F
TEL 03(3326)2211/FAX 03(3326)2402



MAHJONG CAFE DOLL
麻雀 カフェドール
©1993 DYNAX INC./岩谷テンホー
●ROYAL SUB-BOARD(ロイヤル・サブ)
おもしろ度 CHECK!
A びっくりしたわ × 1Point
B 待ってて刑事さん × 2Point
C 刑事と道子 × 3Point
BONUS! POINT 1
CREDIT 6
岩谷テンホーの縦スクロール漫画
セリフを選んでストーリーをより面白く
結末はあなた次第、面白センス度に応じてボーナス得点が加算されます。
麻雀新時代到来!!
世界の神秘
大車輪
九蓮宝燈
混一色
清一色
清老頭
大三元
緑一色
???
TIMER 6
CREDIT 13
©1994 DYNAX INC.
▲十字レバー対応
▲麻雀キーボード対応
SPEC
クレジット・タイマー制、
麻雀ハーネス、
JAMMAハーネス対応、
Credit-Timer Type、
Hopper Pay-Out Type、
Joy Stick OK
麻雀 世界の神秘
The Mysterious World
INSERT COIN(S)
©1993 DYNAX INC.
麻雀 世界の神秘 The Mysterious World
YOU WIN! 11
© 1993 DYNAX INC.
花6シリーズに待望のニューバージョン登場!!
花合わせ6 PartII
★従来の花札に、
オールマイティーに
使える"夢札"を加え、
さらに面白くなった!
"夢札"
どの役にも使える
オールマイティーな"夢札"が
ゲームをエキサイティングに演出!!
花合わせ6 PartII
六光
五光
花合わせ6 PartII
四光
雨入り四光
夢三光
従来の"花6"にもワンタッチ!
ロイヤルコンパネにワンタッチ!
遵法営業を厳守し、ご使用ください。
ALBA 有限会社 アルバ
〒156 東京都世田谷区赤堤2−3−11
TEL03(3327)0044・FAX03(3327)0041
〔振込口座〕あさひ銀行 豪徳寺支店 普 001525 (有)アルバ
Pio パイオ産業株式会社
〒533 大阪市東淀川区菅原6丁目29−10永仮ビル2F
TEL:06(322)9655
FAX:06(321)4416
摂津信用金庫 江口支店
当 221176 パイオ産業(株)

新年明けまして
おめでとうございます。

ワタカ株式会社

TEL.05838-7-6888 FAX.05838-7-6886
〒501-61 岐阜県羽島郡笠松町米野346

（セット内の商品は単品にてもご注文承ります。）



NS-30 80個入り OP価格**¥24,000**



W-10 200個入り OP価格**¥20,000**
※カプセル入りはプラス¥3,000

セット商品は一部写真と異なる場合があります。



円筒用ES-20 100個入り OP価格**¥20,000**



100φ用HS-20 100個入り OP価格**¥20,000**



N468 ポインターカップル
2アイテム、サイズ16×7×19cm @**¥180**



サイズ11cm サイズ20×6×6cm

K525 ワールドサッカー 8アイテム @**¥230**
N528 サッカーボール @**¥145**

G406A サイズ8～17cm



G406B サイズ12～25cm

G406A カラフルパース(11～15) 5アイテム @**¥230**
G406B カラフルパース(16、17) 2アイテム @**¥260**



N448 骨好きワンチャン
3色、サイズ10×13×17cm @**¥220**

K510 サイズ5.5cm



K509 サイズ5～6.5cm

K510 サウスアイランドクリップ 3アイテム @**¥100**
K509 サウスアイランドII 10アイテム @**¥60**

★手作り焼物です。



C432 セラミックファミリー
18アイテム、サイズ2～5cm @**¥190**

25吋 エンペラー筐体



完成品
¥160,000
●東映25吋モニター

W620/D839/H1,265mm
▽ 95-4250

ジェミニ ◆スチール製筐体



●フルーツ（8ライン）
●カードゲーム
●マージャンゲーム
に対応します。

W300/D425/H380mm

18吋 エンペラー筐体



完成品
¥120,000
W550/D760/H1,040mm
▽ 95-4765

18吋 エンペラー筐体 フード付



完成品
¥140,000
W550/D600/H1,300mm
▽ 95-4765

両替機 TX100



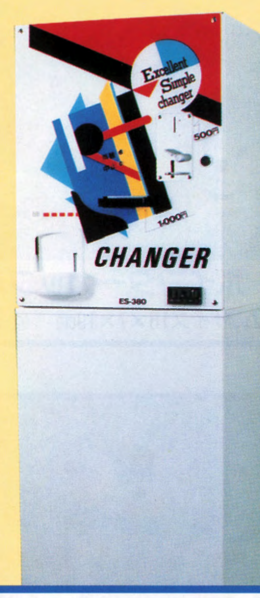
◆貨幣収納枚数
2,000枚

両替内訳

1,000 ➡ 100 ×10枚

新発売
¥155,000
寸法:D300/ W300/ H500(mm)

両替機 ES-380



両替内訳

1,000 / 500 ➡ 100

¥165,000
大平技研工業㈱製

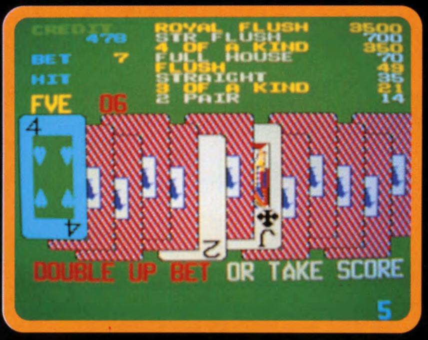
FAX
06(624)3987

〒545 大阪市阿倍野区昭和町1-19-21
振込先：住友銀行西田辺支店［当座］246847

137 新発売 ダブルフィーバー Part II

数々の魅力をフィーチャーして、今、堂々の新登場です!!



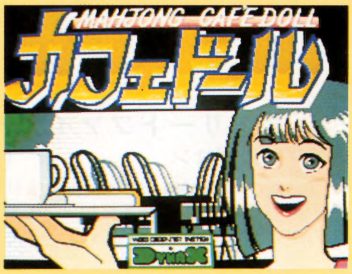


特長とプレイ方式

- シングルフィーバーゲーム
  1・3・7(3・7)の3カード／フルハウス／4カードが当たるとゲーム画面が緑色になり、音楽と共にフィーバーゲームがスタートします。
- ダブル・フィーバーゲーム
  シングルフィーバー中にフィーバーが重なった場合、画面がピンクになり、ダブルフィーバーがスタートします。
- ターボゲーム
  10BET以上でのゲーム中、フルハウスの役が揃うとターボゲームになり、指定回数ゲームフリーになります。
- ラブチャンス
  ダブルアップゲーム中に、最高2枚のカードが見える場合があります。
- ジャンプ・カード
  ダブルアップ中に時々、色のついたカードがでてきます。
  Wupは………青色が出ると3倍
  ………黄色が出ると5倍
  …ピンク色が出ると7倍

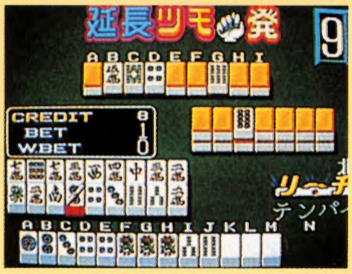
遵法営業を厳守しご使用ください。

麻雀カフェドール



©1993 DYNAX INC./岩谷テンホー　中日本リース㈱／ダイナックス㈱

麻雀かぐや姫



㈲三木商事

東洋の神秘



©1992 DYNAX INC.　中日本リース㈱／ダイナックス㈱

チェリーボーナスIV



㈱ダイナ

株式会社 東洋物産
TEL 06(628)2136

今年もユニバースはオペレーターの味方です。



究極戦隊ダダンダーン



スズカエイトアワーズ2 DX／SD
©㈱ナムコ



ザ・ファースト・ファンキー・ファイター
㈱タイトー



F-1スーパーバトル
㈱ジャレコ



NEO GEO TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

龍虎の拳2
㈱エス・エヌ・ケイ



ストリートファイターIIダッシュ（ぬいぐるみ）
㈱カプコン

（6種100個入）OP価格30,000円



ラストアクションヒーロー
データイースト㈱



パーフェクトソルジャーズ
アイレム㈱



スーパーストリートファイターII
㈱カプコン

㈱ユニバース

本　社
〒559 大阪市住之江区北加賀屋５－８－５７ユニバースビル
TEL（06）682－3444(代) FAX（06）681－9770

豊橋営業所　〒441　愛知県豊橋市北山町５－６
TEL（0532）46－6103
FAX（0532）48－6155

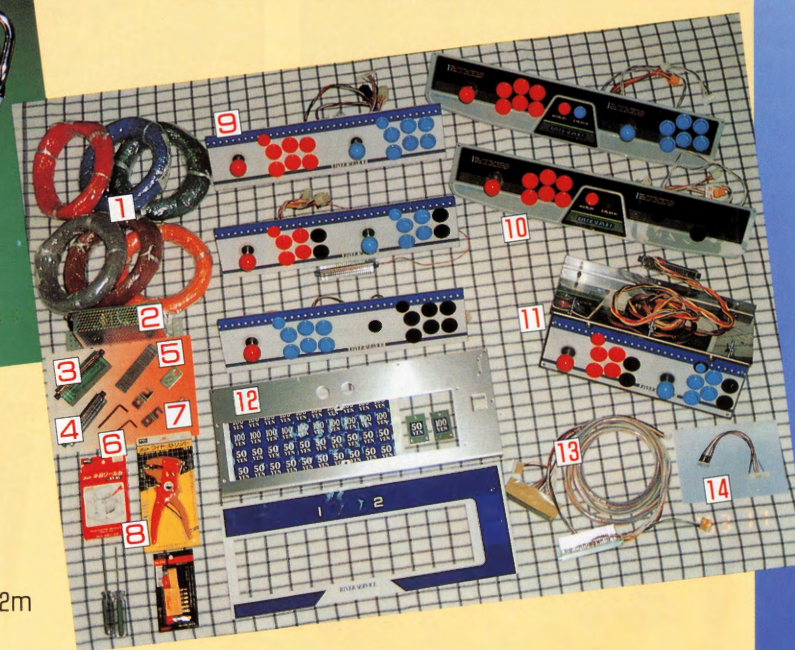
米子営業所　〒683 鳥取県米子市加茂町２－138　山本ビル
TEL（0859）35－3660
FAX（0859）35－3757

現場作業の強い味方!!

リバーサービスの
ゲーム機器関連 パーツ・備品

1 カラーコード
2 スイッチング電源8A
3 SEGA・JAMMAコネクター
4 JAMMA・JAMMAコネクター
5 56P JAMMA対応カードコネクター
6 トルクスレンチ4M・5M
7 各種ベロ(セガ→丸キー対応)
8 特殊工具色々あります。Tel にてお問合せ下さい。
9 エアロ用コンパネ色々あります。
10 アストロ用コンパネ色々あります。
◆オールステンレス製 ◆三和電子リードスイッチ使用
◆三和電子新型ジョイスティック使用 ◆ワンタッチ配線済み
◆クイズ用パネルもあります。
11 ミニアップ用コンパネ
12 エアロシティコンパネベース
◆オールステンレス製(シール不要) ◆価格ベースシール付き
◆エアロシティ専用価格シールあり
◆コンパネベース用シールもあります。
13 対戦ハーネス
◆SNK・カプコンその他全機能対応 ◆注意書シール付
14 ストII→スーパーストII変換ハーネス





15 二人掛け椅子(キャスター付)
16 スツール普及タイプ(赤・青・灰)
17 メダル機用椅子デラックス
18 アルキャリヤー(筐体運搬用)
19 コイン計数器
20 紙幣計数器
21 風営プレート
22 お願いプレート
23 できませんプレート
24 ワニワニハンマー
25 SSBグローブ
26 天吊用カールコード3m・2m

NEW UFOキャッチャー用 **新発売**

メンテシール

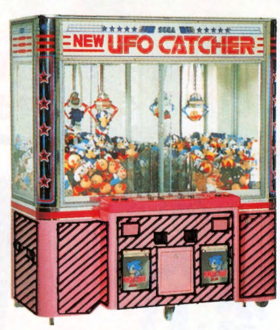
ビビッドなカラーで、アイキャチ効果抜群の"NEW UFOキャッチャー"。……しかし、年月が経ちますと、直射日光等により、鮮やかなピンクも次第に色あせて、中のぬいぐるみまで古ぼけて見えてきます。

そこで…

おすすめしたいのが、この商品です。耐候性に豊む特殊フィルムを使用。永年にわたる高インカム維持に貢献します。

- スクリーン系フィルムシート使用
- 筐体に完全フィットする11枚のカット済シートです
- 低コストでリニューアル可能

OP価格 ¥39,800



▨ 色の部分がメンテシールで補修可能です。

■機種別インカム情報を制作しております。お役立て下さい。
■さらに詳しくお知りになりたい方に……カタログを進呈中。 ▶**無料発送します!!**

立体思考・独創のアイデアを提供……………………………………

RIVER SERVICE CO.,LTD.
株式会社 リバーサービス

■福岡本社 〒830 福岡県久留米市朝妻町6番29号
TEL.0942(43)1238 FAX.0942(43)1023

■大阪販売事務所 〒564 大阪府吹田市内本町1丁目11-10 楠本ビル
TEL.06(319)6007 FAX.06(319)5818 担当:小池/沢井

キャラクター達のお目見え。

※φ75カプセルに入ります。



サッカーボーイキーホルダー
6種 100個入 サイズ約7.5cm OP価格¥25,000

乞うご期待!

アニマルスリッパ
7アイテム 50足入(100個入) OP価格¥30,000
※あったかフリーサイズ(スベリ止めつき)



ソフトサッカーボール
4色 144個入 サイズ約11cm OP価格¥30,000



あ〜しんどカッパ
5種 100個入 サイズ約20cm OP価格¥30,000



サッカーバスケットゲーム
2アイテム 72個入 サイズ約21cm OP価格¥21,600

※75φカプセル対応で、スイートファクトリー落とし機各種機械に対応します。



ゴールデンアクセサリーアソート100
100種 100個入 OP価格¥26,000

※UFOキャッチャーでも十分とれます。



© '88. '92. '93
SANRIO
CO., LTD.

サンリオおしぼり&ケースセット
アソート5種 120個入 OP価格¥30,000

※ガムを食べたら、かわいい容器にもなります。



ミニクーパーガムポット
96個入 OP価格@¥300程度以下です。



※クッキー・ガム・キャンディーの詰めあわせです。



ファンシーお菓子セット
4500個入 OP価格¥30,000

ベリーホットな景品達です。

〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号 TEL.06(765)4411
〈振込先〉さくら銀行玉造支店㊟6318132 FAX.06(765)3366

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、一部変更する場合があります。
※表示価格は消費税を含みません。

アイデア満載!!楽しい…



※吸盤付きでクッションにもなります。

NEW

アニマルハンドクッション
アソート7種 100個入 サイズ約20cm OP価格¥30,000



※スポーツ用品ではありません。取扱い上の責任は一切負いかねますので、御了承願います。

NEW

アニマルボクシンググローブ
アソート7種 100個入 サイズ約23cm OP価格¥30,000

注目度No.1の新商品です。



※あったかフリーサイズ(スベリ止めつき)

NEW

野菜スリッパ
4種 48足入(96個入)サイズ約25cm OP価格@¥300程度以下です。





サンリオキャラクターセット
200個入 OP価格¥20,000



レインボースネーク
7色 100個入 サイズ約20cm OP価格¥30,000



※背中かおなかを押すと恐竜の"ガォ〜"声が聞える

NAKI隊くん恐竜 4アイテム 100個入
サイズ約18cm OP価格@¥300程度以下です。



※あったかフリーサイズ

スニーカーブーツ OP価格¥30,000
5色 50足入(100個入) サイズ約26cm



※小物入れにもなるよ

ストップ・ザ・エイズ
8種 100個入 OP価格¥30,000



キリンサファリヌイグルミ
5色 100個入 OP価格¥30,000

SAN-S 株式会社サンエス

Slot Machine System

EXCELLENT



大人の空間に遊び心の演出を…。

MEDAL PLAY ONLY
3コイン5ライン
定価 415,000円

- ディプスイッチにより６段階の確率設定。
- あらゆるコインに対応。
  （例）５セントコイン
  シグマコイン
  25セントコイン
  25¢コイン
- スチップボタンを敏感タッチ!!
- 登録・清算ボタンが大きく押しやすい。
- BIGチャンス時に最大1,300〜1,600枚まで払出し。

仕　様

サイズ：H1841×D460 ×W620 mm

（上部のみサイズ：H1115×D450×W470）

最大消費電力：100V 190W

重　　量：70kg

▽ 61−16044

※仕様及びデザインは改良の為、予告なく変更する事があります。

K·U SYSTEM ケイ・ユウ・システム
TEL. 06−789−6535 FAX. 06−788−4757
東大阪市森河内西１丁目６番34−101号

遵法営業を厳守しご使用下さい

ウインズフィーバー



標準価格 ¥128,000.–
OP価格 ¥ 68,000.–

ダイナミックチャンス パート1



標準価格 ¥108,000.–
OP価格 ¥ 48,000.–
カスタム ¥ 28,000.–

ダイナミックチャンス パート2



標準価格 ¥138,000.–
OP価格 ¥ 58,000.–
カスタム ¥ 38,000.–

ダイナミックチャンス パート3(スペシャル)



標準価格 ¥138,000.–
OP価格 ¥ 58,000.–
カスタム ¥ 38,000.–

ダイナミックチャンス パート4(ラブ2)



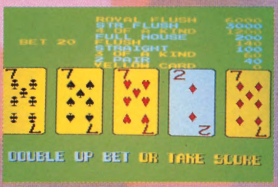
標準価格 ¥138,000.–
OP価格 ¥ 58,000.–
カスタム ¥ 38,000.–

スーパーピンク



標準価格 ¥128,000.–
OP価格 ¥ 58,000.–
カスタム ¥ 38,000.–

イエローカード



標準価格 ¥128,000.–
OP価格 ¥ 58,000.–
カスタム ¥ 38,000.–

137レインボーフィーバー



EXCITE



ロケテスト中

株式会社アバンティ

営業時間
11:00~19:00
(振込先) 住友銀行池袋駅前支店 当座番号 220585

〒171 東京都豊島区池袋2-76-1 新富ビル1F
TEL 03-5951-6431 FAX 03-5951-0920

代理店

(有)I・C・Rコーポレーション 東京都板橋区大山東町26-1 TEL 03-3579-0866

AVANTY ENGINEERING CORP. 東京都板橋区前野田2-39-7 TEL 03-5392-2921

(有)リンクス 東京都世田谷区北烏山9-1-4 セントラル烏山202 TEL 03-3326-8453



旧年中は格別のお引き立てを賜り、謹んで感謝申し上げます。

'94年もヴィーネットはクオリティーの高い景品作りをテーマに、努力してまいる所存でございます。

本年も旧年にまさる一層のご高配を賜りますようお願い申し上げます。

総発売元　**株式会社 ヴィーネット**　熊本市江津2丁目441　TEL 096-378-7300・FAX 096-378-7150

販売代理店　**株式会社 みつわ**　大阪市中央区南久宝寺町1丁目8-5　TEL 06-261-5509・FAX 06-261-4300

株式会社 シン・インターナショナル　東京都目黒区中町2-47-5　セントラルマンション317　TEL 03-5721-1963・FAX 03-5721-2389



© NOOBOW PRODUCTIONS.

SPORTS ぬぼ~

1c/t 100個入 5アイテム 18cm
OP価格 ¥30,000 **絶賛発売中**

発売元：日本コロムビア株式会社

'94年1月中旬
発売予定

©1993 HANNA-BARBERA
PRODUCTIONS. INC
Licensed by
NIPPON COLUMBIA CO.,
LTD.



ケンケン ウィンタースポーツバージョン

1c/t 100個入 5アイテム 17～19cm OP価格 ¥30,000



ホラーバレンタイン(仮)

1c/t 100個入 5アイテム
OP価格 ¥30,000(予定)

'94年2月
発売予定

※サンプル段階につき、色・デザイン等は多少異なります。

究極の省スペースタイプ!!

超小型

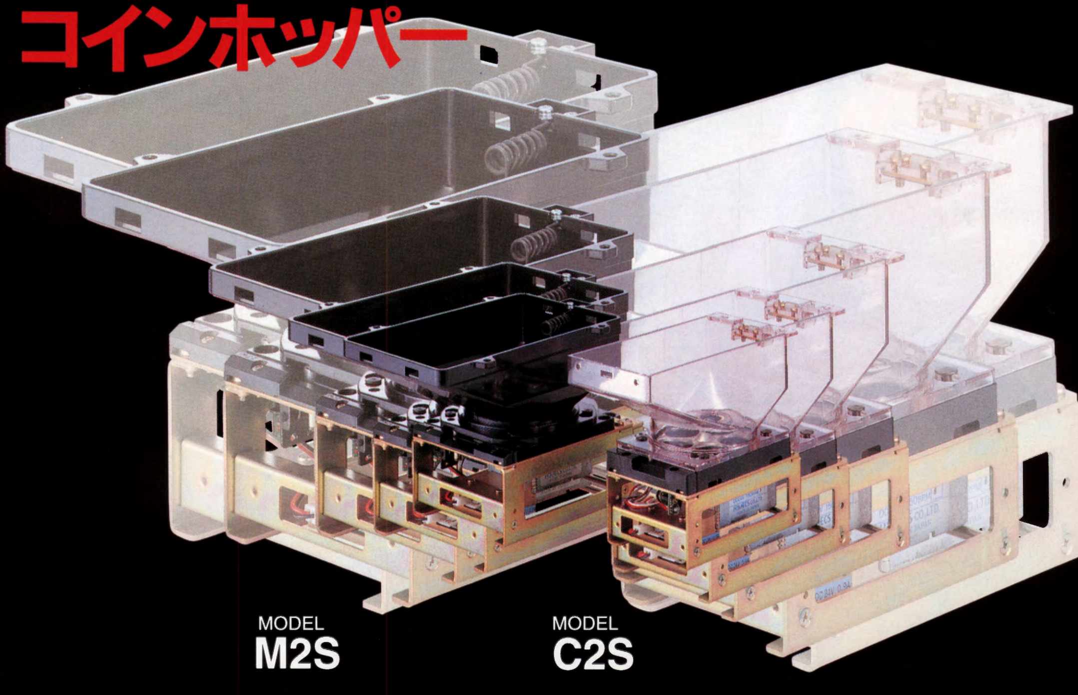
コインホッパー

MODEL M2S/C2S

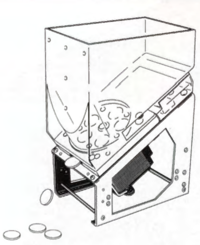
動作が最も安定した水平タイプで高さがわずか150mm。業界初の画期的な超小型化を実現し狭い場所にも組み込みが可能になりました。もちろんローターは、ハイメックス独自のユニークな三次元構造の床つきローターを採用し異物混入のトラブルも激減しました。
また、メンテナンス時にコイン容器やローターの着脱がワンタッチで出来るのもハイメックスならではの特徴です。

●仕　様

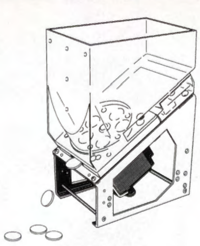
MODEL NO.	M2S	C2S
適応コイン径	21.0φ−31.0φ	20.0φ−28.5φ
適応コイン厚	1.3mm−2.1mm	1.3mm−2.1mm
払出し速度	〜約700枚／分	〜約700枚／分
コイン収容数	600枚	380枚
モーター電圧	DC24V	DC24V
外形寸法	150(H)×142(W)×204(D)	150(H)×85(W)×170(D)
重　量	1.3kg	1.2kg



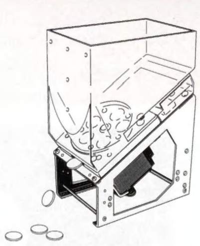
高さわずか
150mm



C3U/C3R
●上出し／下出し
●巾:76mm
●AC、DC



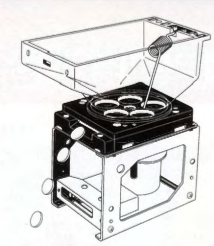
C2U/C2R
●上出し／下出し
●巾:85mm
●AC、DC



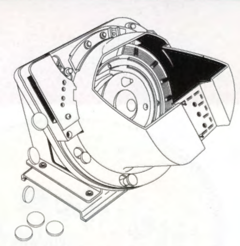
M2U/M2R
●上出し／下出し
●巾:110mm
●AC、DC



M2Y
●水平メカ
●補助タンクの取付けが容易
●AC、DC



C2T
●水平メカ
●補助タンクの取付けが容易
●AC、DC



G-SERIES
●18〜50mmコイン
●使う人がセット可能
●カシノ向け(近日発売)

HIMECS
HIGH TECHNOLOGY & HIGH QUALITY

ハイメックス株式会社
〒579 東大阪市西石切町7丁目2番11号
TEL.0729-85-5111(代) FAX.0729-85-0470

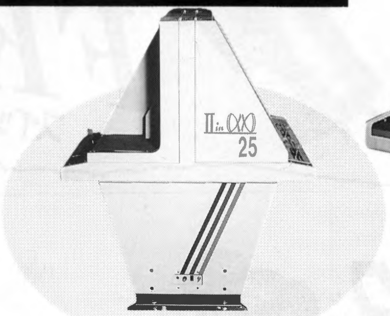
●詳細は、リーフレットをご請求ください。

様々なロケーションに対応する、共立の筐体ラインナップ!

アイデア満載!!

対面型 25吋筐体 II in αα

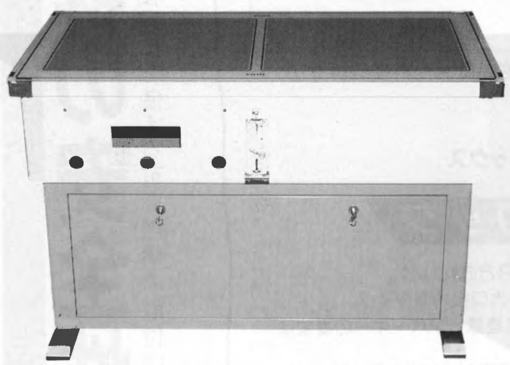
ツインアルファ25





ロケの主役・人気の
対戦ゲームは
ツインアルファで
バッチリ!!

寸法:H1.200×W880×D1.000㎜



NEW

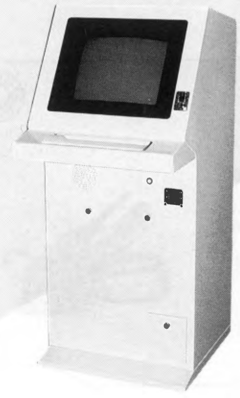
ダブル筐体

対戦ゲームに最適

H660〜750×W980×D560㎜

- ●ナナオ 東映18吋モニター(パネル別)
- ●オールスチール製
- ●カラーは、ご注文に応じます。

KS-1 H1.140×W500×D500㎜ **KS-2**





お店のイメージチェンジに!
コンパクトなミニ筐体。

- ●14吋、18吋モニターに対応。
- ●カラーは、ご注文に応じます。

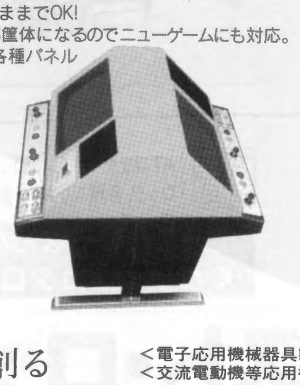
KS New Up Lite Cabinet Series

VS CONVERSION KIT

コンバージョンキット

- ●配線は従来のままでOK!
- ●いつでも、VS筐体になるのでニューゲームにも対応。

KCB-1、KC-2、各種パネル





相互干渉防止装置
KC-2

- ●ツイン筐体の画面ブレを、パーフェクトに解消。

実用新案登録中



NEW

25吋アップライト筐体

H1.250×W620×D800㎜

- ●ナナオ・東映25吋モニターに対応。
- ●当社考案の「電子遊技機のモニターブラウン管保持機構」(昭和60年実用新案登録第4256号)により、モニターの縦横の切替が楽々行えます。
- ●オプションでホッパーを取付可能。メダルゲームにも使用可。
- ●表面パネルとカバーはクロム1号加工可能。

創造と技術で未来を創る

<電子応用機械器具製造事業登録 No, 東・4722号>
<交流電動機等応用機械器具類製造事業登録 No, 東・5882号>

有限会社 共立工業

〒226 神奈川県横浜市緑区川向町957-28
TEL 045(472)9392・9298
FAX 045(472)8696

振込先
横浜信用金庫 大倉山支店
当座 7956 (有)共立工業

FiRST

"絶対イイ!"という評判は本物です。



特に防犯面、重視!

- 鍵違数は13万種類
- 業界初の2・ウォード（ツー）
- 業界初の八枚上下ディスクタンブラー採用
- 登録番号が指定できます（この登録番号は標準同一番号とキーウォードが違いますので、より安心です）
- スイッチはデテントアクション機構です

〒41-18241

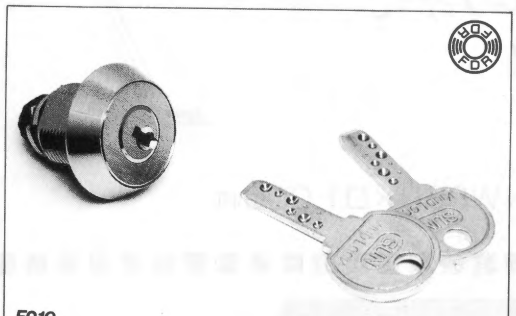
好評発売中

FK-2

スイッチ&ロック

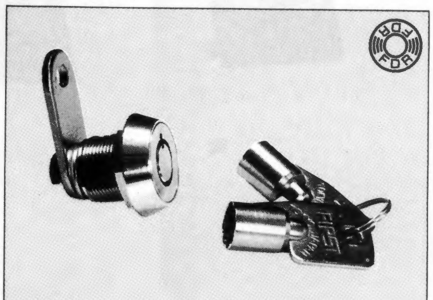
カインドロック

- 破壊防止付（FDR方式）リング。
- キーは操作しやすいリバーシブルタイプ。
- ダブル垂直ピン構造。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので、取付けは従来品と同じです。



F910

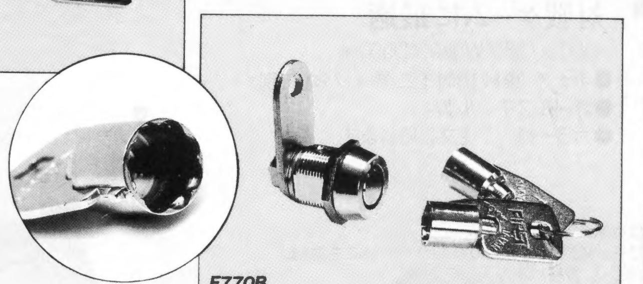
- 八万ロックと互換性を持たせた外径取付寸法



F770A

Xロック（エックス）

- 破壊防止付（FDR方式）リング。
- イタズラされない大口径内溝タイプ。
- 同一番号はすべて登録ナンバーキーの複製は出来ません。
- 自販機規格ですので取付けは従来品と同じです。



F770B

抜群の安全性!

一つの鍵が何種類にも使える可変機構の取付けも承ります。

盗難対策は万全ですか?!

営業品目 ATロック・カインドロック・Xロック・八万ロック・スイッチロック、各種シリンダー錠製造販売及び加工品、特注品・他

鍵のことならなんなりと御相談下さい。

くわしくはカタログをご請求下さい。

株式会社 ファースト・ロック

FiRST

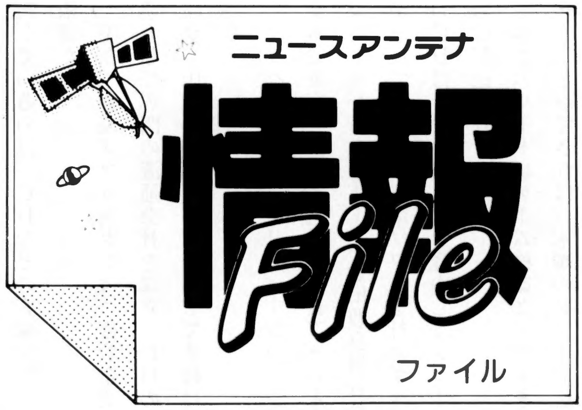
本社営業部 〒304 茨城県下妻市大字江上山1645-10 TEL 0296(43)7591(代) FAX 0296(43)7598

東京営業所 〒182 東京都調布市染地3-1-61 TEL 0424(87)5221(代) FAX 0424(87)0776

32ビット家庭用ゲーム機開発

ひしめく強敵、ソフト勝負に 用途、ゲームに徹す

ソニー㈱



家電大手、相次ぎ参入

ソニーは十一月中旬、音楽ソフト子会社のソニー・ミュージックエンタテインメント（SEM）と共同で、家庭用のゲーム機器・ソフトの専門子会社「ソニー・コンピュータエンタテインメント」（SCE、小沢敏雄社長）を設立、家庭用ゲーム事業に乗り出した。九四年末までにデジタル技術を駆使した次世代のゲーム機とソフトを商品化する。ソフトを充実させるために、ソフト制作会社の掘り起こしも進めている。任天堂との互換開発を棚上げし独自に、ゲーム機器分野に挑むソニーの戦略、背景を探った。

次世代の家庭用ゲーム機を巡る家電業界の動きが活発化している。松下電器産業が来春、米3DO社規格のゲーム機を国内で発売するほか、日立製作所やNECホームエレクトロニクス（NEC HE）も参入の意向を明らかにしている。そこにソニーが参入を表明、既存のゲーム機メーカーも含め、新たな覇権争いの火ぶたが切って落とされた。

ソニーなどが新たに設立したSCEの本社がある東京・青山のオフィスビル。大型テレビに映しだされたアニメキャラクターが、立体的に見えるよう映しだされている。キャラクターがジャンプするとビルの見え方が変わり、ビルの高さを超えると、ちょうど屋上を見下ろすような格好になる。画像に奥行き感があり、見るものに自分が跳躍しているかのような錯覚を覚えるようなリアルさがある。

同社が次世代ゲーム機の映像を説明するために、制作したイメージビデオのワンシーンだ。従来の家庭用ゲーム機の映像は、背景を動かすことで、キャラクターなどの二次元画像を動いているように見せる「スプライト」という手法で作るのが一般的だった。ソニーは、ゲーム機専用のCPU（中央演算処理装置）と機能別のプロセッサーを組み合わせて演算能力を高め、従来の上下左右に加え、前後にも動く三次元コンピューターグラフィックス（CG）を売り物にしたゲーム機の開発を目指している。

ただ、三次元の映像で次世代のゲーム市場を席けんしようとの考えは、松下の3DOとて同じで、技術力で決定的な違いは見いだせない。両社で異なるのは、グループ内での次世代ゲーム機の位置付けだ。松下が「ゲームをする人が主人公になってストーリー展開を変えていくインタラクティブムービーや教育分野へも応用できる」とするのに対し、ソニーは、あくまでゲーム機に徹する考えだ。

SCEはその理由を「一般消費者には『ゲーム機』という表札を掲げたほうが分かりやすい」（徳中暉久SCE副社長）と説明する。CD－I（対話型コンパクトディスク）に、CD－ROM（コンパクトディスクを利用した読み取り専用メモリー）プレーヤー……。これまでにも様々な用途に使える「マルチメディア」と鳴り物入りで登場した機器は数多い。しかし、「何でもできる」ことを前面に出しすぎるあまり、製品の用途が消費者にあいまいになり、普及が進まないとの指摘は少なくない。

こうした反省を踏まえ、ソニーはあえて、用途をゲームに限定する戦略をとったものとみられるが、同じような製品が店頭で、片や「マルチメディアプレーヤー」、片や「ゲーム機」として並ぶと消費者が混乱することも予想される。

ソフトメーカーにPR

新会社設立発表の翌日の十月二十八日、ソニーは東京・品川の本社ビルにゲームソフトメーカー約六十社を集め、新型ゲーム機へのソフト供給を呼び掛けた。その結果、これまでにナムコやコナミといった有力ソフトメーカーが協力を表明しており、「九四年末のハード発売の時点でどこが、どういうソフトを供給してくれるか徐々にみえてきた」（丸山茂雄SCE副社長）という。

家電系の新参組がゲーム機で先行する任天堂やセガに対抗するには、自社製品の規格に合ったソフトを供給してくれる会社を開拓しなければならない。松下電器産業も、ソフトの開発費用を肩代わりするなどの優遇策で、協力ソフト制作会社を募っている。SCEはソフト制作会社に対し、記録媒体にCD－ROMを使っていることで、ソフト作りが容易な点をアピールしている。CD－ROMは音楽用CDに近い工程で作れるので、「制作コストは（ファミコンソフトなどで使われる）マスクROMの六分の一

一七分の一。しかも制作時間も大幅に短縮できる」という。このため、小売店で売れるごとに生産、補充すれば間に合うので、「在庫リスクも少なくなる」とPRする。

ただ、CD－ROMを採用するのは、松下やNEC　HEなども同じ。ゲーム機器本体の売れ行きいかんでは、ソフト制作会社が他のメーカーに逃げてしまうという危険もはらんでいる。

音楽ソフト販路も活用?

SCEはゲーム機器、ソフトの販路として当面、ソニー・ミュージックのEPIC(エピック)ソニーレコード本部ニューメディア部が、ゲームソフト流通に使っているがん具店やDS(ディスカウントストア)を活用する。一方で、将来のゲーム機器、ソフトの流通チャネルとして同社が有望視しているのは、CDなどの音楽ソフトの販路だ。

現在、音楽ソフト業界では、複数企業が協力して専門の流通会社を設立、CDの受注から店舗への配送まで一括して手掛けている。

ジャパン・ディストリビューションシステム(東京・渋谷、乙骨剛社長)と日本レコードセンター(厚木市、倉田豊良男社長)がそれで、国内の音楽ソフト会社のすべてのCDはそのいずれかを経由してレコード店に配送されている。

「このルートにゲーム機器とソフトを乗せることができれば、末端のレコード店や音楽ソフトを扱う家電販売店までを販路として利用できる」わけだ。音楽ソフトの専門流通会社は最近、CDだけでなく、ビデオソフトなども取り扱っており、実現すれば音楽ソフト会社を関連会社に持つ同社の独特の強みとなりそうだ。

見えてきた マルチメディアソフト

CG駆使、家庭でVR 対話性大幅に向上

インタラクティブVRソフト産業

仮想現実(バーチャルリアリティー＝VR)感をいかに高めるか――。マルチメディア時代のエンターテインメントソフトにとって大きな課題だ。アミューズメント施設の大型業務用ゲーム機に比べて制約の多い家庭用ゲーム機。プレイヤーにあきさせないフルモーション画面でインタラクティブ(対話)にゲーム操作できるソフトが普及すれば「家庭でVR」の一つのスタイルが生まれそうだ。

十一月十日、マルチメディアソフト振興協会が都内で通産省と共催した「93マルチメディアグランプリ」表彰式。セガ・エンタープライゼスの16ビットゲーム機用CD－ROMソフト「夢見館の物語」がインタラクティブ部門で奨励賞を獲得した。

「夢見館の物語」は架空の洋館の中で行方不明になった妹を探して助け出すアドベンチャーゲーム。CG(コンピューターグラフィックス)ビデオのように全画面が動き、通常のロールプレイングゲーム(RPG)のようにアイコンやメニューが画面にない。プレイヤーは館の内部を実際に歩いているかのような視界で自由に探検できる。この辺のVR感覚が新しい。

VR感覚のエンターテインメントは、大型アミューズメント施設のゲームが先行している。車やバイクに乗って、ハンドルや操縦かん、アクセルなどを操作する体感ゲームはすっかりおなじみだ。

ドライビングなど現実のシミュレーションを超えたゲームも続々登場している。タイトーが最近、町田市の大型アミューズメント施設に導入した「スピンドレックス」。球状の乗り物が前後に回転するほか、上下移動も取り入れ、通常では経験できない感覚も味わえる。

業務用機器と比べて家庭用ゲーム機では、乗り物の振動で体感を与えたり音響効果な

どで、臨場感やVR感を高める仕掛けは難しい。その分だけ少しでもプレイヤーがゲームに入り込める別の工夫が必要になってくる。その限界をCG技術の進歩で補う試みが盛んだ。

RPG、シミュレーションゲームはプレイヤーの判断がゲームの展開を左右する点で、家庭用ゲームソフトの中ではインタラクティブ性が高いジャンルの一つ。ところが、選択肢にぶつかるたびにアイコンやメニュー情報が画面をさえぎると、ゲームが断続的になり、臨場感が弱まる。歴史物ならともかく、アドベンチャーやサスペンス物で間のびする感覚は避けたい。

「夢見館の物語」の場合、プレイヤーの操作にリアルタイムに反応する三次元CGと、デジタルデータを読み出しながら音響を再生するストリーミング技術で、臨場感を高めている。

ヘルメット型のヘッド・マウント・ディスプレーを頭にかぶるスタイルも、家庭でVR感覚を楽しむ一つの手段になりそう。眼鏡をかけるように目の近くに発光体を付けたり、画面が目前に来るため、臨場感は高まる。

ただ、VRにも問題はある。九月初めには英国で、ヘッド・マウント・ディスプレーを長時間使用した場合、頭痛や吐き気などの身体的影響が見られたという調査データを英エディンバラ大学と英国防省が発表、議論を呼んだ。従来にない激しい動きをする体感式ゲームや、VR感覚を取り入れた画面を見て、目がくらくらするユーザーもいる。

画像表現能力が飛躍的に向上し、処理速度がさらに速まる次世代ゲーム機は高度なVR感覚をユーザーに与えるだろう。だが、表現が高度になればなるほどVRが人間にどういう影響を与えるか、医学分野などでの研究が必要になりそうだ。

日経産業新聞93・11・29

欠陥証明、出荷時に限定

PL（製造物責任）答申を提出 産構審報告を踏襲

国民生活審議会

首相の諮問機関である国民生活審議会は十日、製造物責任（PL）制度の在り方についての答申を細川首相に提出した。答申では一刻も早いPLの法政化と製品にかかわる被害防止・救済制度の確立を求めている。三年に及ぶ日本のPL議論に一応決着をつけたことになるが、「消費者保護向上の目的を達せられない内容」として、消費者や弁護士サイドにはなお不満が渦巻いている。一方、産業界にとっては、予想されたなかでも最も影響の軽微な内容にとどまっただけに、一定の評価をする声が強い。

PL制度導入による最大のルール変更は、従来メーカーから損害賠償を得る場合、消費者がメーカーの「過失」を証明しなければならなかったのを製品の「欠陥」の証明に変える点だ。ただし、欠陥があったとしても製品を発売した当時の技術水準ではその欠陥を予測できなかったと認められた場合、メーカー側が免責される「開発危険の抗弁」を認めている。

また、正常な製品使用が認められれば、欠陥が証明できなくても自動的にその製品に欠陥があったと見なす「推定規定」の導入は見送った。

基本的には産業構造審議会（通産省の諮問機関）が先ごろ出した答申案をそのまま踏襲しており、国生審の答申は独自性に乏しい。

議論の中で最終的な焦点になると見られていたのは、欠陥の発生時期の特定をどうするか。専門知識のない一般の消費者には証明が難しいとして、消費者・弁護士側は「事故が起こった際の欠陥の存在」証明を求めていた。しかし、現行の民事訴訟法体系にはそぐわないとして、答申では「流通

開始時（出荷時点）の欠陥の存在」を証明するとした。製品の「どこ」に欠陥があるか、の証明の困難さと合わせて消費者側の非難の的になっている。

また、最後まで議論の対象になったのは「欠陥概念」の定義を盛り込むかどうか。「欠陥の範囲を狭める」「裁判官の自由な心証形式を阻害する」などと日本弁護士連合会などが猛烈に反対していたが結局、欧州共同体（EC）指令が例示している以外に六つの定義を盛り込んだ。

審議は常に産業界と通産省のペースで進んできた。EC型のPL制度が適当、との見解が出た昨年の第十三次国生審を受けて今年の審議を続行し、文面だけをみると欠陥概念の定義以外はEC指令とほぼ変わらない答申ができた。

しかし実際の法律運用面で、EC各国は過去に「事実上の推定」採用などで消費者利益を優先する多くの判例を持つのに比べて、日本はまだ少ない。また、消費者の欠陥証明を手助けする原因究明機関や情報開示水準も見劣りするため、法律の文面だけ統一しても「実際にはEC型未満」（主婦連合会）との不満が消費者側に根強く残った。

一方、産業界から見ると、答申が産構審の報告通りで決着したため、"満額回答"に近い。ただ、中小企業にとっては生産物責任賠償保険への加入など負担増になる可能性がある。また、流通産業の責任規定が明確でないといった不確定要素があると警戒している。

この答申をもとに今後、経済企画庁が中心となって立法化させれる見通し。欠陥概念の定義のうち一部でも法文に盛り込みたい意向だが、PLを独自に審議してきた法政審議会は定義の有用性を認めながら、「法律上明記する規定を設けることは実際上困難で、必ずしも（定義の）必要性があるとはいいがたい」と否定的な立場をとっている。日弁連・消費者側の反発を含め、欠陥概念定義の扱いはまだ微妙だ。

日経産業新聞93・12・11

国民生活審議会による製造物責任(PL)制度の在り方の骨子

1. 被害者（消費者）に製品の欠陥の存在と、欠陥と事故の因果関係の証明を求める
1. 被害者は製品の流通開始時に欠陥が存在したことを証明する
1. 欠陥は製品の価格対効果や有効性の度合い、技術的な被害回避の可能性、被害発生の起こりやすさ、耐用期間、消費者の使用方法などにも考慮して判断する
1. 推定規定の導入は見送る
1. メーカー側に開発危険の抗弁を認める
1. 対象は最終製品の動産だが、未加工農産物、血液成分製剤など医薬品の一部、廃棄物は除く
1. 責任主体は製造業、表示製造者、輸入業者
1. 責任期間は十年
1. 責任限度額、免責額は設けない

進む値崩れ、だぶつく在庫
スーファミ、5割引き店も「ヒットソフトなし」痛手
家庭用TVゲーム機

子供向け年末年始商戦の目玉となる家庭用テレビゲーム機の売れ行きが振るわず、例年なら上昇する店頭価格が下落傾向をたどっている。主力商品の任天堂の「スーパーファミコン」（メーカー希望小売価格二万四千二百七十二円）は半額以下で販売する店が出ており過去最安値へと落ち込んだほか、他の製品も値崩れが進んでいる。長引く景気後退で消費者の財布のヒモは固くなる一方で、ゲーム機などの「不要不急」製品に対する需要が冷え込んでおり、当分は安値が続きそうだ。

スーパーファミコンは新宿、池袋などのカメラ量販店では最低で一万千六百円程度と半額以下で販売するところが出ており、夏場に比べ千円以上値下がりしている。夏場までは東京・秋葉原の方が店頭価格が安いケースが多かったが、新宿、池袋地区の競争激化を反映し、このごろは逆に秋葉原地区の方が千円以上高くなっている。

例年、ゲーム機の最需要期に当たる年末年始には流通在庫が不足するため、徐々に値上がりする傾向があるが、年末にかけて低迷するのは初のケース。昨年は大ヒットした「ドラゴンクエストII」が秋に登場したことで相乗効果もあり年末には品切れになる店が続出、メーカー希望小売価格通り販売する店もあったほど。

情勢が変化したのは「ドラクエに匹敵するような大ヒットソフトがなく、既存のファミコンからの買い換えが一服しており、流通在庫がだぶついている」（カメラ量販店）ためだ。ただメーカー側の出荷調整も進んでいる模様で、「春先には上昇する可能性が大きい」（OA機器専門店）との見方もある。

スーパーファミコンの下落に連動して他メーカーのゲーム機の値崩れも進んでいる。セガ・エンタープライゼスが四月に発売した「メガドライブ2」（一万二千八百円）は約三八%引きの八千円前後、CD－ROM（コンパクトディスクを使った読み出し専用メモリー）用のアタッチメント「メガ－CD2」（二万九千八百円）もほぼ三六%引きの一万九千円前後で販売されており、夏場に比べ、六－八ポイント程度値引き幅が広がっている。NECホームエレクトロニクスのCD－ROMプレーヤー一体型ゲーム機「PCエンジンDuo－R」（三万九千八百円）は二万六千円前後で販売されており、夏場に比べ二千円程度下落している。

日経新聞93・12・1

神戸レジャーワールド（KLW）構想

市とダイエーに主導権
月内にも再検討協議会

神戸市

神戸市は三日、西日本最大級のテーマパークとなる神戸レジャーワールド（KLW）構想について、ダイエー、神戸製鋼所、川崎製鉄、川崎重工業、三菱重工業、伊藤ハム、阪急電鉄の七社に呼び掛け、同構想の再検討協議会を月内にも発足させる方針を固めた。ダイエーの中内功社長が同日、新推進母体となる「中核企業群」のメンバーに加わる意向を明らかにしたことを受けた措置。初期投資額やテーマ性などの抜本的見直しに着手する。同構想の主導権は、神戸商工会議所から神戸市とダイエーの二者に移ることになる。

ダイエーはKLWの事業準備会社「神戸レジャーワールド開発」（神戸市、原田明社長）が八九年七月に発足した際の出資メンバー。中内社長自身、神戸商工会議所の集客産業振興特別委員会（現・集客都市推進特別委員会）初代委員長を務めるなど、KLW構想の実質的な責任者だった。

ところが、九一年十一月の副会頭改選をめぐり神商との関係が冷却。KLW開発への出資金四千七百七十五万円は残したまま出向社員二人を引き揚げるなど、事実上、同構想から撤退した。九二年二月にKLW開発が資本金を十一億円から二十億円に増資した際にも出資要請に応じなかった。

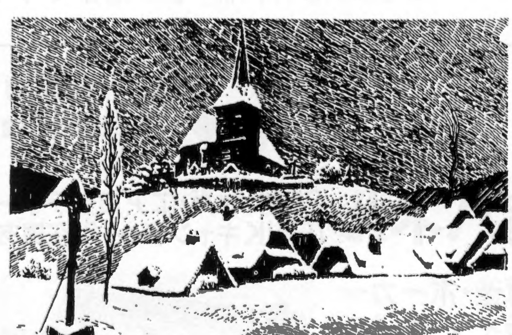
中内社長は「市が主体になるなら協力するが、神商を手伝うつもりはない」などと繰り返し発言。KLW開発主導の構想には乗る意思がないことを明言してきた。

こうした中で神戸市は、十一月二十六日の都市活性化特別委員会で山下彰啓企画調整局長が「市はKLW開発には入らない」と別組織発足によるKLW構想の再検討を表明した。これが事態打開への〝布石〟になった格好だ。

中内功・ダイエー社長の話

先日、笹山市長から「中核企業群に参加してくれないか」と打診があり「市がやるなら全面的に協力しましょう」とお答えした。当社は福岡ドームでマイケル・ジャクソンやマドンナの公演を実現するなど、大規模集客施設にはノウハウがある。

日本経済新聞93・12・4



斬新なアイデアであなたをサポート!

NEW

4種類タバコ(スキン)自販機

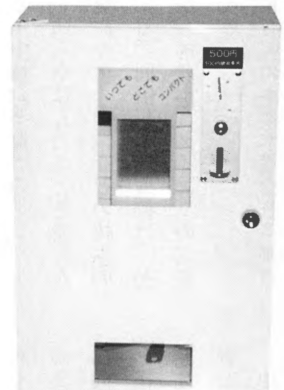
定 価 ¥198,000
OP価格 ¥148,000



20個×4種類＝計80ヶ
釣銭機構あり。
￥100オンリー
4連もの単価設定可
電池：単一乾電池1.5V×4本
(約1年半OK・回数8,000回)
保証：一年間無償保証

電池式自動販売機

定価 ¥39,800



サイズ：270(W)×160(D)×400(H)%
重量：8㎏
商品販売価格：300円と500円の
2種類
電話：単一乾電池1.5V×4本
保証：一年間無償保証

耐久力抜群押ボタン

オムロン社製 リードSW付30ø押ボタン

- SWは長寿命のリードSW
- ボタンのセンターを、少しふくらまし、押し易くなり、ゲームセンター通に大人気!
- SWは、差し込み端子付です。
- 板厚は1.1%～2.1%までフリー

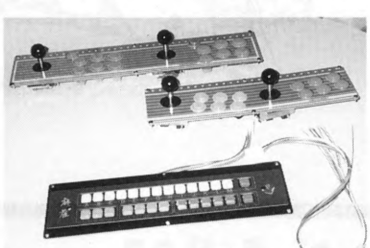


《パネル各種》

改造パネル 26吋、セガ・エアロシティー用 (SNKキャンディー用在庫あり)

ストII・麻雀・ポーカー
エイトライン・クイズ
在庫あり

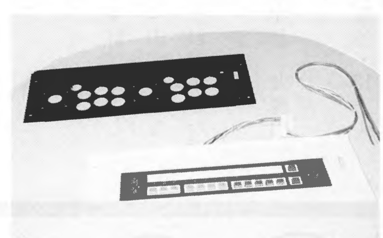
サイズ：494×123%
材質：ステンレス
OP価格 ￥6,000～9,000



ジャレコ ポニーMKII(18吋)用：改造パネル

ストII・麻雀・クイズ
在庫あり

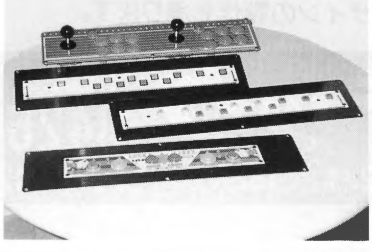
サイズ：488×(165＋15)%
材質：鉄(白色)
OP価格 ￥8,000～10,000



18吋セガ・エアロシティー改造パネル

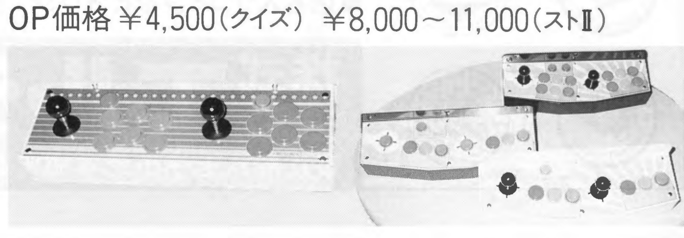
ストII・麻雀・クイズ
在庫あり

サイズ：372×116%
材質：ステンレス
OP価格 ￥6,000(麻雀)
￥4,000(クイズ)
￥6,500(ストII)



屋外アップライトパネル各種

クイズ・ストII 在庫あり サイズ：395×128%
OP価格 ￥4,500(クイズ) ￥8,000～11,000(ストII)



ショーウインドー効果などに期待

関西新空港内にAM施設をそれぞれ出店

㈱カプコン、コナミ㈱

㈱カプコン（本社・大阪市、辻本憲三社長）とコナミ㈱（本社・東京、西村靖雄社長）は、'94年9月に開港を控える関西新国際空港の旅客ターミナルビル（PTB）内にAM施設を出店する。

両店舗は、航空機が横付けされるPTBの両端に延びるウイング内に出店され、カプコンが南ウイング、コナミが北ウイングの2階にそれぞれ設置される。店舗面積は180㎡。店舗名、設置機種など詳細については未定。

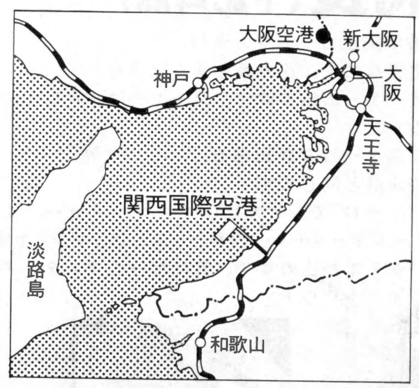
このウイング部分は、出国（搭乗）手続きを済ませた搭乗客のみが入れる制限区域内だが、「年間およそ2000万人が利用すると予測される同空港で、ショーウインドー効果やアンテナショップとしての役割を期待したい」として出店を決定した。

空港の建設・経営を受け持つ関西国際空港㈱（本社・大阪市、服部経治社長）では、「待ち時間の多い国際線搭乗客に気軽に利用してもらうため、幅広い層に人気のあるAM施設に目を付けた。また、地域貢献の意味も含めて、関西に本社を置き、更に実績のある両社に白羽の矢を立てた」という。

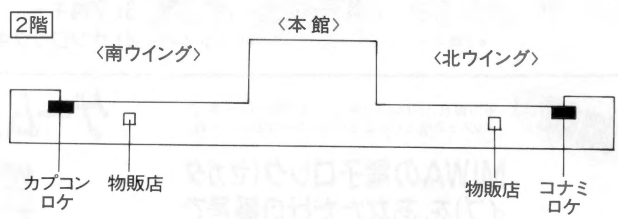
近年、幅広い客層に対応するAM施設の集客力が定着し、鉄道駅構内など公共施設内への出店が目立つ。ただ、国内の空港でAM施設を設置する例は珍しく、北海道・新千歳空港や東京・羽田空港など一部に見られるが、本格的なAM施設としては関西新空港が初めてとなる。

同空港では、これまでに26カ国の34社が週約510便の就航表明をしており、開港直後には、1日に国際線90便、国内線70便が運行する予定だ。

尚、PTBの規模は、本館が鉄骨造の地下1階、地上4階建てで面積約19万4000㎡。ウイングは、鉄骨造の地上3階建てで面積約10万2000㎡（南北計）。



AM施設配置図





'94年9月の開港を控え、着々と整備が進む関西国際空港('93年11月1日撮影)
写真提供：関西国際空港㈱

【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

地域社会との対話を大切にしましょう。

■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繋を保ちつつ進めていくことが大切です。

■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう。

■地域社会の会合（町内会，商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。

（月刊コインジャーナル）



12月1日（於：東京・三省堂ホール）

「第7回ゲーメスト大賞」決定 ㈱エス・エヌ・ケイ大健闘

㈱新声社

年末恒例の月刊ゲーメスト（㈱新声社発行、本社・東京、加藤 博社長）主催による「ゲーメスト大賞授賞式」が去る12月1日、東京・新宿三省堂ホールに於いて行なわれた。

今回で7回目を迎える同賞は、毎年、最終ユーザーである読者が、自分の好きなゲーム、その年一番燃えたゲームなどをハガキで投票し、その結果で決定される、〝ゲーム・オブ・ザ・イヤー〟。本年度は昨年を大幅に上回る数のハガキが寄せられ、例年にない盛り上がりを見せた。

また、格闘ゲームが既にアクションゲームより独立し、新しいジャンルを形成したという現状を認識し、これまで設定されていた〝ベストシューティング賞〟〝ベストアクション賞〟に加えて〝ベスト対戦格闘ゲーム賞〟を新設した。



	ゲームタイトル	メーカー名
ゲーメスト大賞	サムライスピリッツ	㈱エス・エヌ・ケイ
同２位	餓狼伝説スペシャル	㈱エス・エヌ・ケイ
同３位	スーパーストリートファイターII	㈱カプコン
ベストシューティング賞	戦国エース	㈱彩アート京都
ベスト対戦格闘賞	サムライスピリッツ	㈱エス・エヌ・ケイ
ベストアクション賞	ぷよぷよ	㈱コンパイル
		㈱セガ・エンタープライゼス
ベストグラフィック賞	餓狼伝説スペシャル	㈱エス・エヌ・ケイ
ベストVGM賞	サムライスピリッツ	㈱エス・エヌ・ケイ
ベスト演出賞	サムライスピリッツ	㈱エス・エヌ・ケイ
ベストキャラクター賞	ナコルル（サムライスピリッツ）	㈱エス・エヌ・ケイ
好きなメーカー賞		㈱エス・エヌ・ケイ
ベストアルバム賞	サムライスピリッツ	サイトロン・アンド・アート㈱
		㈱ポニーキャニオン
特別賞	ストリートファイターII ダッシュターボ	㈱カプコン
編集部特別賞	アウトランナーズ	㈱セガ・エンタープライゼス
	ガイアポリス	コナミ㈱
	海底大戦争	アイレム㈱
	コズモギャング・ザ・パズル	㈱ナムコ
	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	㈱カプコン
	超時空要塞マクロスII	㈱バンプレスト
	魔法大作戦	㈲ライジング
	ワールドヒーローズ2	㈱エーディーケイ
ハイスコア最多☆獲得賞	タイトーイン002スタジアム（大阪）	
	GAME'S Will（京都）	
	荏原ゲームコーナー（東京）	

今回の選考は例年にない程の接戦となった模様だが、最終的に㈱エス・エヌ・ケイの「サムライスピリッツ」が栄誉に輝いた。また、同ゲームは〝ベストVGM賞〟〝ベストアルバム賞〟〝ベスト演出賞〟〝ベストキャラクター賞〟も併せて受賞している（ベストキャラクター賞は同ゲームに登場する〝ナコルル〟）。



'93年はエス・エヌ・ケイの活躍振りが特に目立った

同ゲームの受賞は、格闘ゲーム全盛の業界を反映しただけでなく、このゲームの持つ独特な世界観、そしてそれを構築するキャラクターやビジュアル、音楽、全体の演出が、プレイヤーに強烈なインパクトと共感を与えた結果であろう。

同機を開発したエス・エヌ・ケイは、「餓狼伝説スペシャル」でも2つの賞を、更には〝好きなメーカー賞〟も獲得し、「一生懸命開発したものが、皆さんに伝わった」（同社・広報部）と喜びを表していた。

また、今年は異例の数の〝編集部特別賞〟を用意。受賞したのは、「アウトランナーズ」（㈱セガ・エンタープライゼス）、「ガイアポリス」（コナミ㈱）、「天地を喰らうII」（㈱カプコン）、「コズモギャング・ザ・パズル」（㈱ナムコ）、「海底大戦争」（アイレム㈱）、「超時空要塞マクロスII」（㈱バンプレスト）、「魔法大作戦」（㈲ライジング）、「ワールドヒーローズ2」（㈱エーディーケイ）の計8社。これは「格闘ゲーム全盛の中、他ジャンルの秀逸作品にもスポットを当てたい」との編集部意向。

11月25日、26日（於：東京・浅草ROX）
「春の新製品発表会」開催
㈱バンプレスト

㈱バンプレスト（本社・東京、杉浦幸昌社長）では去る11月25日～26日の2日間、東京・浅草ROXに於いて「春の新商品発表会」を開催した。

今回は、来年1月から春にかけて発売を予定しているプライズ機器用景品の新作を発表。人気キャラクターぬいぐるみやスリッパを始め、今夏爆発的な売れ行きを見せたTシャツ、マスコットぬいぐるみといったバラエティーシリーズの新作32種類が出展された。

主力キャラクターの認知度と各製品のクオリティーの高さに定評のある同社の展示会だけに業界関係者の関心は高く、期間中約500人の来場者を集めた。





↑とるとるTシャツ「デビルマン」



↑とるとるキャッチャー「スラムダンク」

中でも注目を集めたのがTシャツシリーズ。1月に発売される「スーパーマリオワールド」「ぼのぼの」を始め、3月に「すーぱーぷよぷよ」「おばけのQ太郎」、4月には「デビルマン」「ハクション大魔王」など7アイテムを次々に投入していく予定だ。特に、3月以降に発売を予定しているアイテムには、取りやすさ、見た目のよさ、重量等に留意、パッケージングに工夫を凝らしている。同シリーズは、昨年9月に発売されると同時にヤング層を中心に幅広い需要と、市場規模の大きさを証明した好インカム商品だけに期待度も高い。

このほか、バラエティーシリーズには「とるとるハンマー」「バスケットゴール」「サンリオポーチ」等の新作をそれぞれ展示。

また、同社のプライズ製品シリーズに、100φカプセルに対応するやや小さめの「マスコットぬいぐるみ」シリーズが新たに追加された。同シリーズのラインナップには、「セーラームーンR」「ぼのぼの」「ゲゲゲの鬼太郎」や、新作の「ぷよぷよ」といった強力キャラクターを用意する。

今後同社では、これまでのクレーン用ぬいぐるみ中心の体制から、カプセル用景品分野にもシェアを拡げていく方針。かつて、同社がクレーン用ぬいぐるみに参入したことで、景品市場のハイクオリティー化が進んだように、カプセル景品にも高品質化の波がやってきそうだ。

年末には参加型イベントも開催

「ワンダーエッグ」に新施設「ミラーナの心理迷宮」開設

㈱ナムコ

㈱ナムコ（本社・東京、中村雅哉社長）の都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」は去る12月18日、新アトラクション「ミラーナの心理迷宮」をオープンした。これに先駆け、12月9日にはマスコミ内覧会が行なわれた。

同施設は、オリジナル開発による日本初の参加体験型サイコロジーアトラクションで、エントランス右側のマジカルイリュージョンが設置されていた場所に開設された。ソフト的、ストーリー的に、心理テストが歩きながらいかに楽しめるかという点が開発のポイントであり、立体映像、トーキングヘッドなどのハイテク技術をフル導入している。

内容は、プレイヤーが入口で手渡される記録用のプレート「マインドクリスタル」を手に、各コーナー「問いかけの小径」「出逢いの鏡」「ココロのギャラリー」「前世の万華鏡」を順に回り、妖精「ミラーナ」の質問に対する答えをプレートに記録していく。

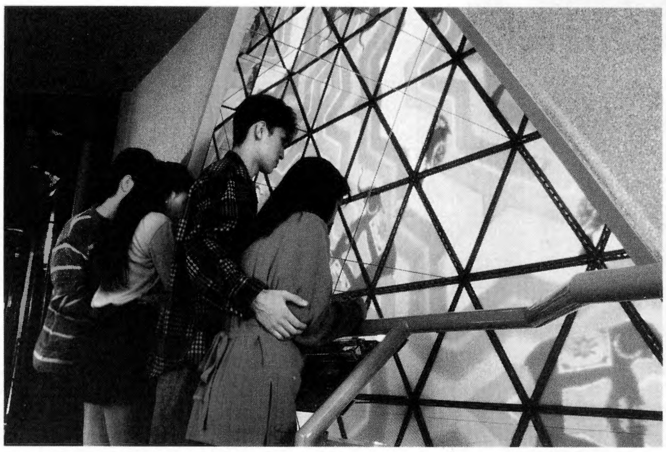
最後に、「ココロの診断室」でそのプレートを所定の場所に入れると、自分の現在の心理状態を診断した「ココロのカルテ」がもらえるというもの。

尚、質問事項は日替わり、季節ごと、昼夜などによって変えられる。所要時間は約5分、料金は50ＥＧＧＳ（500円）。

このほか、同施設では年末、「ドラマチック・クリスマス」などカップルのための参加型イベント、クイズなどを多数展開。「ミラーナの～」では、同イベントの一環としてクリスマスに因んだ特別診断が行なわれたほか、イルミネーションアーチスト・森脇裕之氏の作品展示も行なった。

また、施設リニューアルとして「リッジレーサー・フルスケール」を導入したほか、カーニバルアーケードにバスケットゲーム「ダンク&ダンク」のブースもオープンした。





↑カップル客を中心に人気が出そうな「ミラーナの心理迷宮」

'94年1月末を目処

スペイン現地法人を設立 AM施設運営に進出

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは、'94年1月末を目処に、スペインでの現地法人、セガ・アミューズメンツ・スペインを設立する。資本金は当初100万ペセタ（約78万円）で、設立後に1500万ペセタ（約1170万円）まで増資する。

従来、現地ディストリビュータを通して業務用ゲーム機器の輸出・販売を行なっていたが、自社で手掛けることで将来的に狙うＡＭ施設出店の足掛かりとする考え。

また、スペインでは現在、海外からの業務用機器について機械登録制度上、長期の審査期間があり、現地企業と比較して不利な状態だった。今回の開設によりこの問題を解消する。

業界時字報

ショールーム的スペースも併設

本社移転と共に大阪支店を新設

㈱エム・ジー・エム

各種ディーラーズ商品の販売及び、日本で唯一のディーラーズスクール経営を手掛ける、㈱エム・ジー・エム（本社・東京、松井 隆社長）では業務拡張に伴い、東京本社の移転及び大阪支店の開設を行なった。

東京本社・大阪支店共に、ショールーム的なスペースを事務所の一角に組み込み、営業的役割を果たすほか、ショーウィンドー内を季節ごとに模様替えし、街を行き交う人々の目を楽しませる。

また、ショーケースにはチップやカードシューターなど様々なM・G・M商品が陳列されており、顧客のニーズに対してスムーズに対応できる体制を整え、顧客サービスにも余念がない。

同社の商品を導入し、オープンした店舗は年間150店を超える。更に、首都圏を中心に営業展開してきた同社だが、今後の展開としては大阪、名古屋、四国など西日本方面にも力を入れていく意向だ。

尚、東京本社は昨年11月15日、大阪支店は同11月22日より営業が開始されている。



← 東京本社



→ 大阪支店

12月8日（於：東京・赤坂プリンス）

「雷電2開発発表会」を開催 業界関係者のほか、ファンも招待

㈲セイブ開発

㈲セイブ開発（本社・東京、浜田均社長）では12月8日、東京・赤坂プリンスホテル別館クイーンホールに於いて「雷電2開発発表会」を開催した。

前作「雷電」は'90年に登場。驚異的な高難易度でありながら、シューティング＝短命というジンクスを覆し、今尚多くのファンを魅了しているロングヒットゲームだ。新作では、前作のコンセプトを踏襲しながらグラフィック、サウンド、ゲーム性などを大幅にグレードアップ。また、派手な新兵器も2種類追加され、より完成度の高い縦スクロールシューティングゲームに仕上げられている。

発表会には、メーカーやディストリビュータなど多数の業界関係者を始め、「ゲーメスト」など一般向けゲーム雑誌の募集によるゲームファン約80名も招待された。

エンドユーザーを内覧会に招くケースは稀だが、これは常にプレイヤーに対してゲームを作っているという同社の開発ポリシーと、直接、販売業者にプレイヤーの反応を見てもらえるという製品に対する自信からきているようだ。



↑約80名のファンも招待

'94年11月末目処

千葉に屋内型テーマパークを開設

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスは、'94年11月末を目処に千葉県市川市に屋内型テーマパークを開設する。

これは、現在建設中の日本毛織㈱（本社・大阪市、白羽三雄社長）工場跡地再開発施設「ニッケルコルトンプラザ」別棟（延べ床面積約1万7000㎡）の3階部分約4700㎡に出店するもの。パークの名称は未定。

目玉施設として、参加者が車に乗って大砲で撃ち合うカートアトラクション「ドッゼム・バズーカ」などの大型施設を導入するほか、約150台のアーケードゲームも設置する。

投資総額は約40億円で、初年度には25億円の売上げを見込んでいる。同社では、'97年までにハイテク・ミニテーマパークを全国に50カ所開設する計画。

チーム名「セレッソ大阪」

Jリーグ参戦目指し運営会社を設立

㈱カプコンなど

㈱カプコンとヤンマーディーゼル㈱、日本ハム㈱の3社は、平成7年春のJリーグ（プロサッカー）参入を目指した新チームの運営会社「大阪サッカークラブ㈱」を設立した。去る12月6日には、大阪・ロイヤルホテルに於いて、設立記者発表会を開催。

設立は12月9日で、平成6年2月より業務を開始する予定。資本金は3億円で、出資比率は3社が20％ずつ、残りを関西電力や大阪ガスなど在阪企業と放送局の計14社が出資。社長には、ヤンマーディーゼルのサッカープロ化推進室長、鬼武健二氏が就任する。

チーム名は「セレッソ大阪」。セレッソは、大阪市花の〝桜〟を意味するスペイン語。同チームはヤンマーサッカー部を母体に、大阪市を本拠地として戦い、'95年春のJリーグ参加を目指す。

11月25日（於：東京・TRC）

年始・春商戦に向け「新製品内覧会」を開催

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼス（本社・東京、中山隼雄社長）は去る11月25日、東京・平和島の東京流通センター（TRC）アールンホールにおいて、「新製品発表会・マスコミ内覧会」を開催した。

今回の目玉製品ともいえるのは、32ビット基板「MODEL1」を採用した三次元CG格闘ゲーム「バーチャファイター」。ポリゴン処理を駆使したグラフィックは、従来、表現が困難だった人間の自然な動作、滑らかな動きを一挙動ごと流麗に再現している。まさに、近未来を先取りしたゲームと呼べるだろう。

更に、コンピュータ自体が自動的に視点のズーミングを行なう機能も備えており、技が敵に炸裂した場合などズームインやズームアウト、パン移動などを瞬時に判断し、視点を変える。これによってアクション映画のような迫力ある映像を生み出す。操作できるキャラクターは8人。1Pプレイ、2P対戦プレイ（乱入プレイ）があるが、残念ながら現段階では通信機能は用意されない。

一方、マスメダルゲームに力を入れ始めた同社の新製品が「チキチキマシン猛レース」。

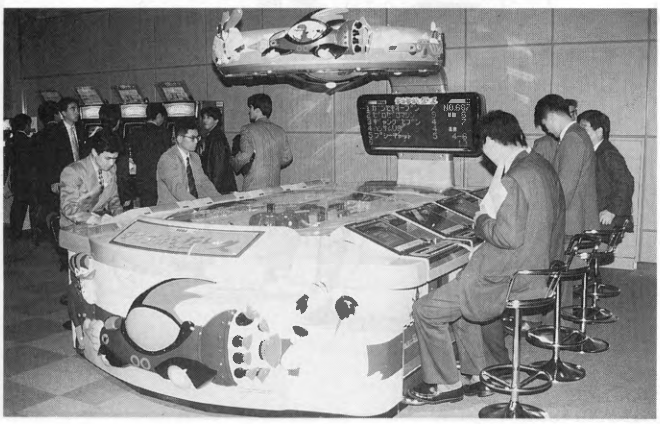
ダービーゲームの馬と同様に、昔懐かしいテレビアニメ「チキチキ～」に登場した「ガンセキオープン」「ゼロゼロマシン」など個性的でユーモラスな車が疾走する。最近ではCMなどにも登場し、若い世代に馴染みのキャラクターとなった「ケンケン」や「ブラック魔王」がキャビネットから顔を覗かせており、幅広い年齢層のユーザーから支持されそうだ。

このほか、占い機「スターライトフォーチュン」、4P同時プレイが可能なエアホッケー「ペアマッチホッケー」、シングルメダル機「ウィニングドロー」などが展示され、春商戦に向けて意気込むオペレーター達が商談を進めていた。





↑↓目玉製品「バーチャファイター」



↓アダルト層には懐しい「チキチキマシン猛レース」

我らゴルフ仲間

JAMMAコンペ

今回で第51回目を迎えた恒例の「JAMMAゴルフコンペ」が去る12月15日、神奈川・中郡大磯町のレイクウッドゴルフクラブに於いて開催された。

当日は生憎、霙混じりの天候となったが、その悪条件の中、見事優勝を飾ったのはアウト42、イン45と好スコアをマークした㈱日本コンラックスの平元六合男氏。また、準優勝には大森電気㈱の大森節雄氏、第3位には㈱テクノスジャパンの中尾年秀氏（他にベスグロ賞、ドラコン賞も獲得）が、それぞれ入賞。

このほか、ニアピン賞に㈱カプコン中村昌弘氏、ドラコン賞に㈱ジャレコの金沢義秋氏が獲得した。



メディア杯コンペ

去る11月25日、晴天に恵まれた「木津川カントリークラブ」に於いて恒例の「メディア杯コンペ」が開催された。

今回、第20回を迎えたことを記念し、副賞として海外旅行が付けられるなど豪華な大会となった。結果と副賞は左記の通り。

▽優勝　西村忠雄（NET72）
ハワイペア旅行招待

▽2位　井戸本忠雄（NET72・8）
香港ペア旅行招待

▽3位　山森徹也（NET73・5）
済州島ペア旅行招待

▽BB賞　松本　司（NET89）
ソウルペア旅行招待

〈敬称略〉



【遵法営業・健全営業は、業界発展の必須条件】

子供たちは遊びを通じてルールを学ぶ

カラオケビジネスを育てよう

■カラオケビジネスは、広く老若男女に歌うよろこびと楽しみを提供する素晴らしいビジネス。大切に育てていきたいものです。

■社会生活がそうである様に、どんなビジネスにも、どんな遊びにもルールがあり、特に子供たちは遊びを通じて社会生活のルールを学んでいくものです。

■青少年の顧客に対しては、適正な営業時間の設定、喫煙の禁止、酒類の提供・持込みの禁止等、遵法営業・健全営業を旨とすることで、一層の繁栄・発展を期しましょう。

（月刊コインジャーナル）



業界時字報

'93年12月18日～'94年2月27日

全国直営ロケで「超お手軽遊園地」キャンペーン実施

㈱ナムコ

㈱ナムコでは、'93年12月18日～'94年2月27日までの2カ月間に亘り、全国の直営ロケ「プラボ」「キャロット」「プリッズ」及び一部の「ナムコランド」に於いてナムコブランドの認知と集客を目的としたキャンペーン「超お手軽遊園地」を実施する。

このキャンペーンは同社直営の82店舗で行ない、景気低迷で沈滞ムードの各店舗を活気付ける狙い。

実施店舗ではポスター、フラッグ、POPで雰囲気を盛り上げると共に、初心者にも気軽に遊べるよう「リッジレーサー」「サイバースレッド」などのゲーム内容や遊び方を分かりやすく解説したパンフレットを配布する。

また、全国を8ブロックに分け、各ブロックごとに直営店舗マップ（持参すると記念品が貰えるサービスチケットを添付）を作成、最寄り駅前などで配布、新規客の動員を狙う。更に、懸賞クイズやイベントなども行なう。

同社では、今後も同様の全国規模キャンペーンを毎回趣向を変えながら展開していく方針。





↓← ポスターやフラッグでPR

'94年末を目処

ソニー、松下の32ビット機向けゲームソフトを開発

㈱カプコン

㈱カプコンは'94年末を目処に、松下電器産業㈱とソニーがそれぞれ発売する32ビット家庭用ゲーム機向けにソフトを開発、供給する。

供給するソフトは、シリーズ合計で1000万本を超える大ヒット作となった格闘ゲーム「ストリートファイターII」をバージョンアップした製品となる見込み。

松下とソニーは、ゲーム機ビジネスという新分野の開拓に於いて、実績のあるソフトメーカーと手を組み、事業をスムーズに展開させる考え。両社製品は、いずれも記憶媒体にCD－ROMを使用しているため、カプコンではパソコン向けソフトを開発するチームが担当して製品化を進める。

松下は米国3DO社規格のゲーム機「リアル」を昨秋、米国で発売しており、今春には国内にも投入する計画。

一方、ソニーも32ビットゲーム機を国内で'94年末に、欧米でも'95年中に発売する見通し。

総工費6億円

福岡に自社ビルを建設

㈱セガ・エンタープライゼス

㈱セガ・エンタープライゼスでは、九州地区での需要拡大に対応するため福岡市博多区に自社ビルを建設する。現在の人員も増強し、九州での業務用機器の販売、メンテナンス、人材教育などを手掛けていく。

総工費は約6億円で、東京本社、関西支店に次ぐ3番目の規模となる。新ビル内には北九州、福岡、久留米の営業所や出張所も同居する。

現在の約60名の人員も、3年後には100名まで強化し、九州全域をカバーする体制を整える。

防滴、防錆加工で屋外施設に対応

全天候型スピーカーシステムなどをニューラインナップ

オンキョー㈱



GSP-A01
価格3万3000円
（1台、税別）



GSP-S55WP
価格15万円
（1台、税別）

オンキョー㈱（本社・大阪、大朏直人社長）は、業務用音響機器の新製品として様々なタイプのAM施設やテーマパークに対応する全天候型及びコンパクトタイプのスピーカーを開発した。

全天候型スピーカー「GSP－S55WP」は、フロント・プッシャータイプの大口径ホーンツィーターを搭載、ホーン前面部からの水滴の侵入を防ぐ。また、ポリエチレン系樹脂の一体成型キャビネットを始め、パンチングネットやフレームに防錆加工を、コーン紙、ダストキャップなどには防滴加工を施すなど耐水性、耐候性に加え、耐蝕性にも優れている。テーマパークや遊園地、スパリゾート、ビーチサイドなどで効果を発揮する。サイズはH570×W385×D270（㎜）。最大入力400W、重量17㎏。

また、コンパクトサイズながらハイパワーを実現した2ウェイスピーカー「GSP－A01」は、アミューズメントスペースやカラオケスタジオ、パーラーなど音楽が重要な要素となる施設向けに開発。高品位のスピーカーユニットを採用し、音ヌケの良さを追求した。サイズはH200×W342×D190（㎜）。最大入力200W、重量3・3㎏。

▽問い合わせ先
オンキョーリブ㈱・営業技術部
TEL 0720（31）8121

12月13日
静岡に「浜松研究開発センター」を開設
竣工披露パーティー開催
テクモ㈱

テクモ㈱（本社・東京、柿原彬人社長）では、静岡・浜松市の都田テクノポリスに「浜松研究開発センター」を開設。去る12月13日には、関係者を招いての「竣工披露パーティー」が開催された。

当日は業界関係者など約150名が参集し、柿原社長は開設までの経緯と、工事関係者への感謝の気持ちを述べた後、「社会は平成不況の真っ只中ではありますが、この開設を機に、更なる研究開発体制を確立し、飛躍して行きたい」と豊富を交えた挨拶を行なった。

その後、浜松市役所の武藤喜嗣氏、㈱サンセイブ・エンタテイメントの曽我栄蔵社長の2氏が祝辞を述べた。

同センターが開設したテクノポリスは、企業、住宅、学校、公園の各用地が集合し、「産・学・住・遊」の調和が取れた街づくりとして、浜松市が開発を推進したもので、将来的には計68社の企業が進出する予定。

この中の一施設でもある浜松研究センターは、総床面積3078㎡の2階建て建物で、業務用AM機器のハード及びソフト開発をメインに研究開発などを行なう。

所在地　静岡県浜松市新都田1－7－2

TEL　053（428）4967



↑「浜松研究開発センター」


↑挨拶を述べる柿原彬人社長


↑業界関係者など150名が集まった竣工披露パーティー

TV番組で同社製品を使用

Jリーガーが「チャンピオンキック」にチャレンジ

大平技研工業㈱

Jリーグを特集したフジテレビ系の特番「興奮Jリーグ大解剖！」（12月11日、14時35分～15時55分放映）に、大平技研工業㈱（本社・岐阜、大平輝雄社長）製のキックマシン「チャンピオンキック」が採用され、出演者の注目を集めた。

同番組では、高田純二、岡本夏生の司会者ペアにゲストの渡嘉敷勝男、向井亜紀、伊集院光、更にはシジマール（清水エスパルス）、中山雅史（ジュビロ磐田）、森　敦彦（横浜フリューゲルス）ら計6人のJリーグ選手を迎え、Jリーグ人気の秘密をテンポ良く紹介。

「チャンピオン～」を使って出演者が競い合う場面では、新記録が表示される度に歓声があがるなどの盛り上がりを見せた。結果、Jリーグ選手らが全て210kg／m以上を出すなどプロのキックを見せつけた。因みに、トップはシジマール選手の287kg／m、高田純二は155kg／m、伊集院光は182kg／mだった。

尚、大平技研工業ではより安全性を高めた「チャンピオンキック2」を12月1日発売している。





➔ 中山選手の渾身のキック

12月10日（於：東京・新宿ワシントンホテル）

創立10周年を記念し、「謝恩忘年会」を開催

㈱ウエップシステム

〝心と心の輪・ハートtoハートキャンペーン〟をテーマに業務展開している㈱ウエップシステム（本社・東京、玉手良光社長）は去る12月10日、東京・新宿ワシントンホテルに於いて「謝恩忘年会」を開催した。

同会は、創立10周年を迎えることからその記念事業の一環として毎年行なわれることになったもの。また同社は、他社では見られない休日電話受付体制などの営業戦略により創業以来、9年連続で前年比増収増益を達成。このため、日頃お世話になっている取引先への感謝の気持ちを込め、顧客を招待しての開催となった。

当日は、玉手社長の挨拶の後、来賓としてTAMOAの駒井会長、㈱サンワイズの松下社長が挨拶。㈱ユウガの安藤社長が乾杯の音頭を取り開催された。

まず忘年会では、歌謡ショー、カラオケ大会、ビンゴゲーム大会、宝くじゲーム大会とバラエティに富んだアトラクションを用意。引き続き行なわれたクリスマスパーティーでは、各テーブルにケーキが配られた。

コーナーごとに同社社員が司会を担当し、スムーズにプログラムは進行。パーティー全体を通してアットホームな雰囲気が漂い、同社のもてなしの心が伝わる宴となった。



↑ 多数の業界関係者を招待







↑国道1号線沿いという立地上、車での来店客を見込んで200台の駐車場を確保。飲食を含めて2500円前後の客単を見込む

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

デベロッパー事業によるロケ開発第一弾
「ナムコ・ワンダーシティ」

㈱ナムコ
12月10日オープン

神奈川県横浜市鶴見区元宮1-8-31
TEL045(584)8585

㈱ナムコは去る12月10日、アミューズメントと飲食をコンプレックスした複合施設「ナムコ・ワンダーシティ」を横浜市鶴見区にオープンした。

同施設は、同社が100％デベロッパーとして計画・実行した初めての施設。約8600m²の敷地に、同社の郊外型店舗「プラボ鶴見店」（約2000m²）、ファミリーレストラン「デニーズ」（約360m²）、ファーストフード「ベッカーズ」（約300m²）の3店舗を展開している。この業態は、都市型テーマパーク「ワンダーエッグ」、商業施設向け屋内遊園地「ワンダーパーク」に次ぐ第3の業態として、今後も主にロードサイド、駅前立地へ出店していく計画だ。

「プラボ」内には、まず「ワンダーエッグ」で好評を得た28人乗り「ギャラクシアン³」（1プレイ600円）を核施設として導入。1階が「リッジレーサー」を始めとした最新機種を皆でワイワイ楽しめるゾーン、2階はメダルゲームを中心としたアダルトな空間として演出されている。

全施設の投資総額は約20億円、また初年度には15億円の売上げを見込む。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

山形に全客層集客の中型ロケ

(株)ナムコ「プレイシティキャロット山形店」

11月27日オープン

山形市香澄町1-1-1
TEL0236(28)1205

(株)ナムコでは昨年11月27日、山形市の駅前ターミナルビル1階に、フルターゲットのロケーション「プレイシティキャロット山形店」をオープンした。

店舗面積は約386㎡で、ビデオゲーム、体感ゲーム、クレーンゲーム、占い機など63台のゲーム機を設置。中でも、同市内では初設置となる「ギャラクシアン³・シアター6」がメイン。

客層を幅広く設定していることから、内装にはキャラクター等の装飾物を一切設けず、幾何学模様と色使いで壁面を彩るだけに留めたシンプルな構成。また、店外には看板・サイン等が設置不可であるため、店内全体を見渡せる様にガラスウインドウを大きく採るなどの工夫がされている。

今回の投資総額は約3億円。年間売上目標は1億8000万円を見込む。





OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

AMスポット「ビ・ガ・ロ」

コナミ㈱

12月19日オープン

東京都新宿区歌舞伎町1-16-6

コナミ㈱（本社・東京、西村靖雄社長）は昨年12月19日、同社関東地区初のAM施設「ビ・ガ・ロ」を東京・新宿歌舞伎町にオープンした。

新宿コマ劇場に近隣する同店は、総面積約600㎡で、1階～3階までの3フロア構成となっており、

▽1階…カーニバル機、クレーン機
▽2階…ビデオゲーム、ドライブゲーム
▽3階…メダルゲーム、ピンボールなどの機種がメインに設置される。

同社製マスメダルゲームの「F1ワールドレーシング」も初投入され、各フロア毎に対象客層を変えた内装が施されている。

運営については、全てコナミエンタテイメント㈱が行なう。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

「プラボ相模原」

㈱ナムコ

12月19日オープン

神奈川県相模原市東淵野辺5-5
TEL0427(50)3018

㈱ナムコは昨年12月19日、神奈川・相模原にオープンしたロードサイド型複合施設「ピーアーク相模原」内に、「プラボ相模原店」を出店した。同施設は、首都圏でパチンコ店を運営するピーアークがデベロッパーとして開発したもので、敷地内にパチンコ店とAM施設、ファミリーレストランが同居する。

約990㎡の店内には「ギャラクシアン³」「リッジレーサー」など、計128台のゲーム機器を導入。

総投資額は約6億円、平均1000円の客単価を見ており、年間売上げ5億円を目指す。また、施設内で共通に使えるプリペイドカードを、ピーアークが販売し、店舗間の相乗効果の引き出しを狙う。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

「ウィンディ岸和田アミュージアム」

㈱SCC

12月9日オープン

大阪府岸和田市下松町278番地

㈱エスシーシー（本社・東京、太田紘社長）は、昨年12月9日にオープンした大阪・岸和田市のSC「ウィンディ岸和田」内に都市型アミューズメントスペース「アミュージアム」を同日オープンした。

同店は、約1020㎡のスペースに約160台の各種人気機種を設置。

「古き良きアメリカ」をテーマに、メダルゲームコーナーでは赤と黒の色使いで『アルカポネの時代』を演出、その他のコーナーでは『ミュージカル』の名場面を再現するなど、来店者ひとりひとりが「主人公」となって楽しめる雰囲気作りで、幅広い客層の集客を狙う。機種面の目玉は、体感シューティングシミュレーター「ワンダーシップ」。

OPEN NEWS
CLASSIFIED INFORMATION

「AMパークタカラ島昭和店」

㈱タカラアミューズメント

11月18日オープン

山梨県中巨摩郡昭和町清水新居字小松田235
TEL0552(23)0256

郊外型店舗を中心にロケ展開を行なっている㈱タカラアミューズメント（本社・東京、佐藤安太社長）では11月18日、山梨・中巨摩郡の「ダイタ昭和ショッピングモール」3階に48店舗目のロケーション「AMパーク　タカラ島・昭和店」をオープンした。

営業面積983㎡の店内は、お城のような時計のオブジェをシンボルに、春と氷をイメージした空間演出が行なわれており、その場にいるだけでおとぎの国にいるような雰囲気を味わうことができる。

メインターゲットは、子供を中心としたニューファミリー層。ビデオゲーム28台、メダルゲーム49台、プライズゲーム30台、スポーツゲーム21台、その他27台の計155台で構成。

オールド基板のレンタル開始
㈱キョーワインターナショナル

中古基板売買を手掛ける㈱キョウワインターナショナル（本社・東京、鈴木康史社長）はこのほど、昔懐かしいオールドゲームの基板にスポットをあてたレンタル事業を開始した。

目玉商品として、「パックマン」「インベーダー」「ギャラクシアン」とゲームフリークでなくても、一度は耳にしたことのあるタイトルを用意。

「良い製品はいつの時代になっても飽きがこない。また、今だからこそ新鮮さを感じるのではないか」と鈴木社長は今回オールドゲームに照準を絞った理由を語っている。

今後も、ゲーム人口の底辺からの拡大に力を入れていく意向。

セガ社「新春賀詞交歓会」開催

㈱セガ・エンタープライゼスでは、新年恒例の「新春賀詞交歓会」を左記の日程で開催する。今年は講師に堺屋太一氏を迎え、「新代の経済と経営」をテーマに新春記念講演を行なう。

▽期日　平成6年1月17日
▽時間　午後2時20分～午後6時
▽会場　ホテルオークラ
　第一部　別館B2F「曙の間」
　第二部　本館1F「平安の間」

バンダイ・フランスに5億円の罰金

フランスの競争評議会（日本の公正取引委員会に相当）は昨年12月14日、玩具メーカー大手の㈱バンダイ（本社・東京、佐藤安太社長）のフランス子会社、バンダイ・フランスが、任天堂製の家庭用ゲーム機の販売に於いて独占的な立場を利用、不当な行為をしたと発表した。

発表によると、同社は任天堂の販売代理店をしていた'88年1月から'92年12月までの間、独占的な地位を利用して販売店による値引きなど自由な競争を妨害していたという。

これにより同評議会は、バンダイ・フランス社に対し、3000万フラン（約5億7000万円）の罰金支払いを命じた。

人事異動

◆コナミ㈱

コナミ㈱（西村靖雄社長）は11月14日、左記の人事異動並びに組織名称の変更を実施した。

〈人事異動〉
▽常務　取締役営業部長兼国際事業部長　今井 中
▽管理本部長　福原健一
▽人事部長　小長谷尚平
▽米国コナミ取締役社長　平岡賢司
▽取締役　坂本 進
〈敬称略〉

〈組織名称の変更〉
業務部を経営企画部、企画部を事業開発部、海外営業部を国際事業部にそれぞれ改称する。

事務所移転

◆シムス㈱

シムス㈱（重田 守社長）では、事務所を左記の通り移転、11月5日より業務を開始した。

〒150 東京都渋谷区渋谷3－3－2
渋谷MKビル4F
TEL 03（5467）4011㈹
FAX 03（5467）4010

◆パイオニア㈱国際本部

パイオニア㈱国際本部では、事務所を左記住所に移転、12月20日より業務を開始した。尚、電話番号等は従来通り。

〒141 東京都品川区上大崎2－14－9
アイケイビル

事務所開設

◆テクモ㈱

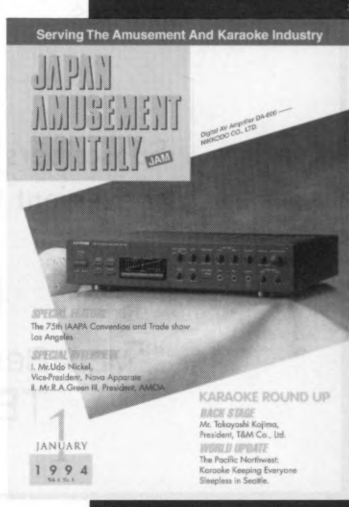
テクモ㈱（本社・東京、柿原彬人社長）では、西日本地区の販売拠点として大阪支店（岩崎知章支店長）を開設、1月5日より業務を開始する。住所等は左記の通り。

〒533 大阪市東淀川区東中島1－7－22
TEL 06（326）8355㈹
FAX 06（326）8345

JAPAN AMUSEMENT MONTHLY

DECEMBER 1994 Vol. 3, No. 4

INFORMATION



TRANSLATIONS Readers wishing to receive translations of any news reports or features published in JAPAN AMUSEMENT MONTHLY, in any language, should fax the JAM Editorial Department with details of articles to be translated. Prices quoted will depend on the length of reports.

The Coin Op. Journal

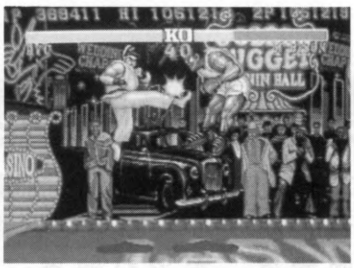
Jan

Coin Journal Co.,Ltd. Head Office / Mark Best Bldg.,2-10-19, Higashiuenma, Kita-ku, Osaka, Japan. TEL 06(354)9891: FAX 06(354)9898

Tokyo Office / Dougenzaka Bldg. 6F, 5-4 Maruyama-cho, Shibuya-ku, Tokyo, Japan. TEL 03(3477)2250: FAX 03(3770)6053

'93 Best Income Awards

Winner: Video Games Category



Street Fighter II: Champion Edition Turbo
(Capcom)

Winner: Cockpit/Upright Games Category



Virtua Racing
(Sega)

The Coin OP Journal MONTHLY RANKING (10th. Jan.)

(TABLE VIDEO GAMES)		POINT
1. Super Street Fighter Ⅱ	(Capcom)	167
2. Fatal Fury Special	(SNK)	139
3. Grand Striker	(Human)	97
4. Run & Gun	(Konami)	75
5. Power Instinct	(Atlus)	61
6. Puyo puyo	(Compile/Sega)	59
7. Shanghai Ⅲ	(Sun Electronics)	57
8. Numan Athletics	(Namco)	48
9. Samurai Shodown	(SNK)	47
10. Quiz Kokology 2	(Tecmo)	37

(COCKPIT GAMES)		POINT
1. Ridge Racer	(Namco)	129
2. Out Runners	(Sega)	127
3. Suzuka 8 hours 2	(Namco)	105
4. Lethal Enforcers	(Konami)	87
5. Virtua Racing	(Sega)	63

Top 10 Video Games

			Total Points
1)	*Street Fighter II: Champion Edition Turbo*	(Capcom)	*691.3*
2)	*Puyo Puyo*	(Compile/Sega)	*395.0*
3)	*Samurai Shodown*	(SNK)	*246.3*
4)	*Fatal Fury II*	(SNK)	*220.0*
5)	*Warriors of Fate*	(Capcom)	*208.8*
6)	*Street Fighter II: Champion Edition*	(Capcom)	*205.8*
7)	*Tant-R*	(Sega)	*160.4*
8)	*Super Street Fighter II*	(Capcom)	*132.5*
9)	*Fatal Fury Special*	(SNK)	*130.4*
10)	*Quiz Kokology*	(Tecmo)	*127.9*

Top 5 Cockpit/Upright Games

			Total Points
1)	*Virtua Racing*	(Sega)	*637.9*
2)	*Lethal Enforcers*	(Konami)	*515.8*
3)	*Outrunners*	(Sega)	*327.5*
4)	*Coca-Cola Suzuka 8 Hours*	(Namco)	*282.1*
5)	*Sonic Blast Man*	(Taito)	*253.8*

コインジャーナル海外代理店

最近、海外で弊誌の購読をご希望される方が増えているため、海外取次店を設置致しました。読者の皆様のお知り合いに下記４地区で弊誌の購読を希望されている方がおいでになりましたら、各取次店をご紹介頂けますようお願い申し上げます。

台湾讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）和「月刊カラオケファン」（卡拉ＯＫ月刊)、為了方便台湾地区讀者、在台已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈台湾総代理店〉

生泉企業有限公司
台北市敦化南路二段98号23F
TEL.02(701)0038(代表) FAX.02(706)0102

香港讀者們

「月刊コインジャーナル」（電視遊楽機専門月刊）為了方便香港地区讀者、在港已設有服務處、希望訂閲者、請與下面地址联絡。

〈香港総代理店〉

美都電子娯樂有限公司
M.E.N. LIMITED
Rm. 7-B, Manly Commercial Bldg., 11-17 Soy Street, Mongkok, Kowloon, Hong Kong.
TEL. 852(710)9918 FAX. 852(771)6357

韓國購讀案内

월간 COIN OP JOURNAL (전자유기기구 전문 월간 잡지 및 월간 가라오게) 잡지를 구독 및 광고를 희망하시는 분은 아래 전화로 전화주시면 출장하여 정성껏 상담해 드리겠읍니다.

〈한국총대리점〉

SUN電子工業
SEOUL市永登浦区堂山洞2街30−2
永登浦流通商街 3F416号
TEL.02(676)0133 FAX.02(671)4918

SUBSCRIPTION INFORMATION

FOR SUBSCRIPTION INFORMATION OF COIN JOURNAL FOR SINGAPORE, MALAYSIA, THAILAND, PHILLIPINES AREAS, KINDLY CONTACT THE FOLLOWING.

〈AGENT〉

J ASHBY MARKETING PTE LTD.,
2 Leng Kee Road, #05-02 Thye Hong Centre Singapore 0315
TEL. 4726500, 4727018 FAX. 4721930

広告索引

IAAPAショー

わが社のマドモアゼル Mademoiselle

今月のマドモアゼルは、ロサンゼルスで開催されたＩＡＡＰＡショー最終日のレセプションを彩った美女達の登場です。フォーマルなレセプションに一際花を添えてくれた彼女達は皆、完璧にドレスアップした姿にご満悦の様子で、若い肌を惜しげもなく披露し、招待客の目を楽しませていました。

さて、この写真が撮られた場所は、なんとトイレの前。薄暗く、皆で各々テーブルを囲んでいる会場では、とても彼女達に話す機会はなく、考え出したのがこの場所。５分と待たないうちに来るわ来るわ。同性の私に安心したのでしょうか、この様な笑顔でリクエストに答えてくれました。ある女性などは、ボーイフレンドの見守る中ポーズを決めてくれましたが、「日本の雑誌に紹介する」と話した時の彼のほくそ笑んだ姿は彼女達の美しさと同じくらい印象的でした。





編集後記

◆最近、日本酒、それも吟醸酒に凝っている。最初に飲んだのが山形県の「出羽桜」。そのワインのような豊潤な香り、そしてまろやかな口当たり。それは今までの日本酒に抱いていた概念をすべて覆すほどの衝撃だった。

◆嬉しいことに11月に山形の技術研修会、12月に新潟のロケ取材と酒処への出張があった。勿論、仕事がメインであるゆえ、人一倍働いたのはいうまでもない。ほんのちょっとだけ空いた時間を利用して吟醸酒を1本ずつ買ってきた。今では家に帰れば子供が寝たあと、美酒に舌鼓を打ちながら明日への英気を養うのがもっぱらである。

◆美味い酒の影には杜氏の方の並々ならぬ努力があるはず。今回、「雷電2」の取材で㈲セイブ開発の浜田社長にお話を伺う機会があったが、ゲーム作りにおけるそのこだわりは、丹精こめて美酒を造る杜氏の姿とオーバーラップした。

（J・S）

月刊コインジャーナル1月号
VOL.19・NO.217

発行・編集＝小林一郎
発行所　株式会社コインジャーナル
本　社　大阪市北区東天満2-10-19
マークベストビル
☎06(354)9891㈹・FAX06(354)9898
東京支社　東京都渋谷区円山町5－4
道玄坂ビル6F
☎03(3477)2250・FAX03(3770)6053
印　刷　株式会社ハマナ
発行日　平成5年12月30日
購読料　1部　1,650円（税込）
年間　19,800円（税・郵送料込）

購読のお願い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　19,800円（税込み）

拝啓　かねて弊社発行の「月刊コインジャーナル」を御愛読賜り厚く御礼申し上げます。小誌は、業界のエッセンス[illegible]問題について大胆かつ的確に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。[illegible]、より充実した誌面づくりをいたします。
[illegible]御購読をお願い致しますと共に、[illegible]
添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

この欄は加入者あての通信にお使いください。

●下記の期間購読を申し込みます。
平成　　年　　月号より平成　　年　　月号まで１年間　●新規／継続

●送本先
（ふりがな）
氏名　　　　　　　　●職業
〒（　　　）住所（ふりがな）

●TEL

通信欄

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

月刊コインジャーナル

購　読　の　お　願　い

「月刊コインジャーナル」年間購読料　　**19,800円**(税込み)

拝啓　かねて弊社発行の**「月刊コインジャーナル」**を御愛読賜わり厚くお礼申し上げます。
小誌は、業界のアップトゥデイトな問題について先進的な特集に取り組み、的確な情報を報道するため常に努力しております。誌面も新しくなり、より充実してまいりました。
改めて小誌の御購読をお願い致しますと共に、誠にお手数ではございますが、最寄りの郵便局より添付の振替用紙にて（送料不要）御送金下さいますようお願い申し上げます。

通常払込料金
加入者負担

払　込　通　知　票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号　大阪 8　十 万 千 百 十 番　1 1 3 7 2
金額　億 千 百 十 万 千 百 十 円　1 9 8 0 0

加入者名　株式会社コインジャーナル

料金　払込金　特殊　円

払込人住所氏名
※(郵便番号)〔お忘れなく〕
(おなまえ)〔フリガナを必ずおつけください。〕
(おところ)〔フリガナ〕
(お電話)〔　－　－　〕

備考

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払　込　票

口座番号　大阪 8　十 万 千 百 十 番　1 1 3 7 2

加入者名　㈱コインジャーナル

金額　億 千 百 十 万 千 百 十 円　1 9 8 0 0

払込人住所氏名　※

備考

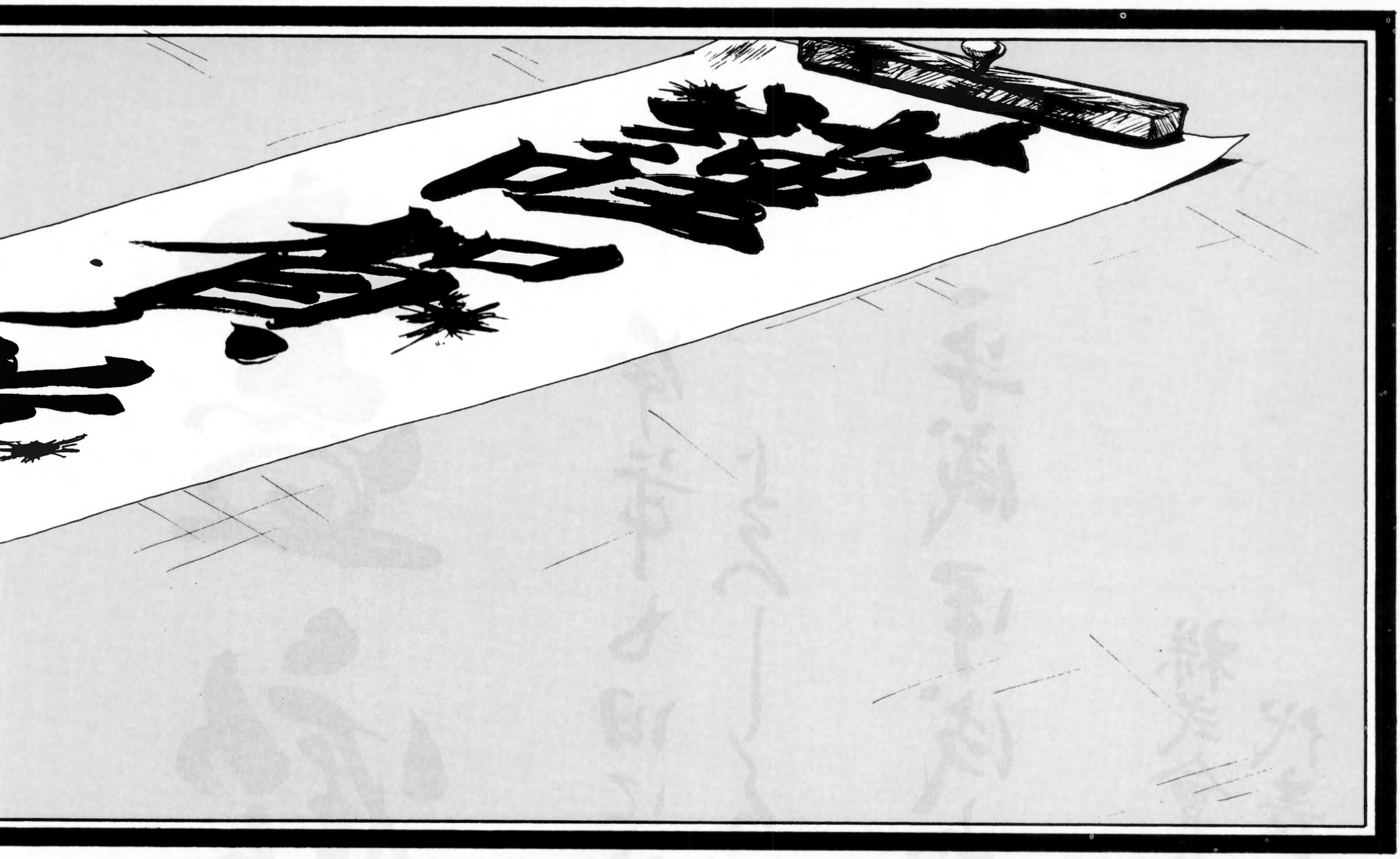
受付局日附印

盡歡偕樂

本年も旧に倍する御引立てのほどを
よろしくお願い申しあげます

平成甲戌歳旦

株式會社コインジャーナル
代表取締役社長　小林一郎



株式会社 アイマックス

代表取締役 今成一雄

〒144 東京都大田区西蒲田7−26−11
ツキムラビル西蒲田7F
TEL 03(3737)2221(代)
FAX 03(3737)2210

株式会社 アイモ

代表取締役 田口宜由

〒170
東京都豊島区東池袋2丁目22番8号
TEL 03(3986)4591(代)
FAX 03(3986)1173

アイレム株式会社

代表取締役会長 高嶋哲

本社 大阪市西区西本町1−11−9岡本興産ビル
〒550 TEL 06(535)4881(代)
FAX 06(535)4670
東京販売所 東京都港区南麻布3−19−23 オーク南麻布ビル
〒106 TEL 03(3442)3081(代)
FAX 03(3442)3083

株式会社 アクト

代表取締役 野崎誠

本社工場 神奈川県横浜市港北区日吉5−20−7
〒223 TEL 045(562)5121
FAX 045(562)6905
営業管理本部 神奈川県川崎市中原区木月480−63ドエル永塚2F
〒211 TEL 044(411)5801
FAX 044(411)6031

朝日エンジニアリング株式会社

専務取締役 藤原忠

（営業本部）
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪1387−2
TEL 0724(94)0783
FAX 0724(94)2195

旭精工株式会社

代表取締役社長 安部寛

〒107 東京都港区南青山2丁目24番15号
TEL 03(3401)6181(代)
FAX 03(3408)7420

有限会社 朝日物産

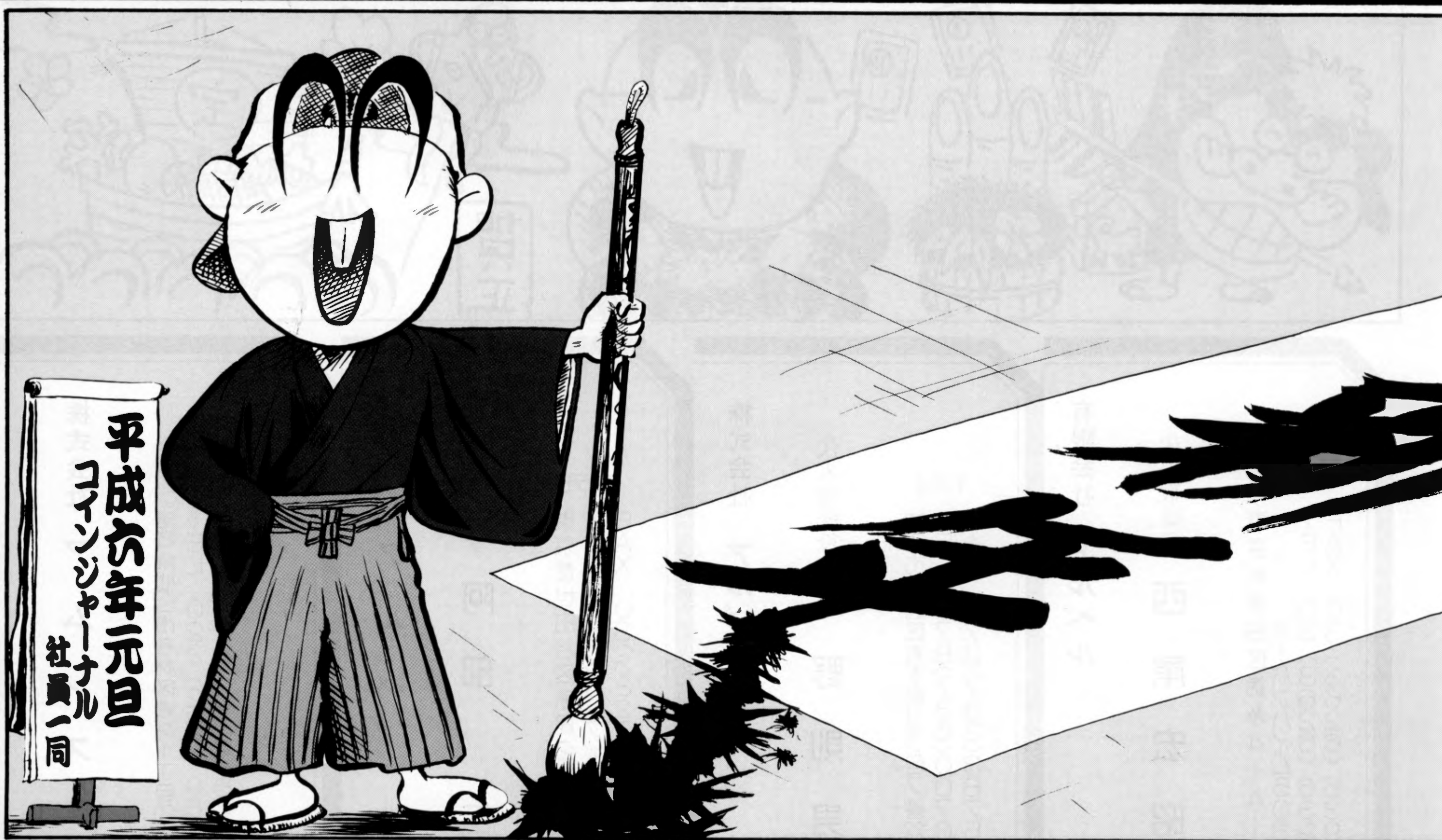
代表取締役 正木英男

〒535 大阪市旭区新森7丁目4番32号
TEL 06(955)2311
FAX 06(955)2313

株式会社 吾妻

代表取締役 佐藤光雄

〒192 東京都八王子市中野山王2−6−11
TEL 0426(27)5551(代)
FAX 0426(24)2153



株式会社 アテナ
代表取締役 中村 栄
〒151 東京都渋谷区笹塚2−19−2 三條本社ビル4F
TEL 03(3376)8860
FAX 03(3378)4296

株式会社 アトラス
代表取締役社長 原野直也
〒162 東京都新宿区津久戸町3番12号
TEL 03(3235)7801(代)
TEL 03(3235)7971(販売部直通)
FAX 03(3235)4109

株式会社 アーバン
代表取締役 金子信太郎
〒171 東京都豊島区西池袋3−22−15−4
TEL 03(3590)4151(代)
FAX 03(3590)0374

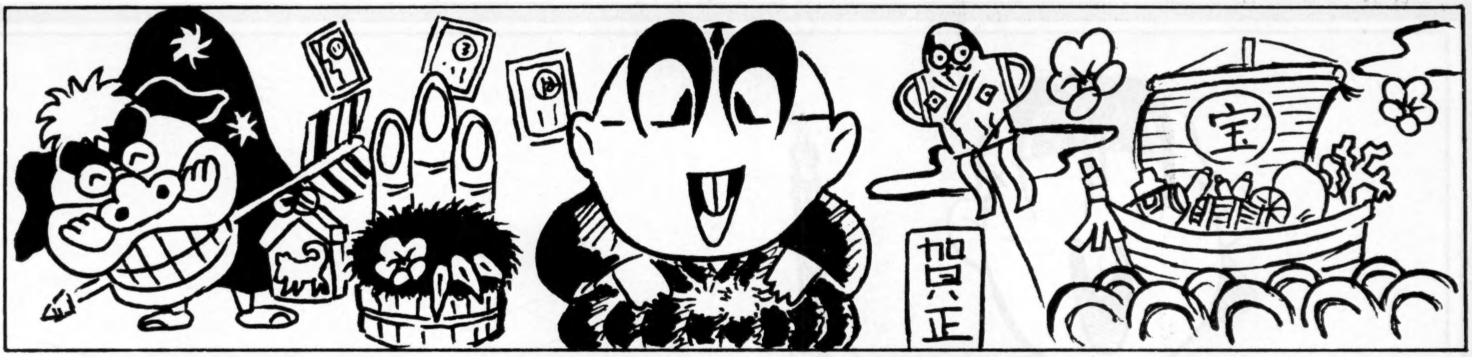
光明グループ
株式会社 アポロ
代表取締役 段 為梁
〒542 大阪市中央区難波4丁目2−1 難波御堂筋ビルディング11階
TEL 06(633)2131
FAX 06(644)1581

GLORY 中・四国地区代行店
有限会社 アミパラ
(旧社名・大武産商有限会社)
取締役 筒井雅久
〒700 岡山市神田町2−4−10
TEL 086(224)0008
FAX 086(224)4144

株式会社 アミューズ
代表取締役 飯島充実
〒116 東京都荒川区東日暮里2−14−4
TEL 03(3802)8041(代)
FAX 03(3802)8058(営業)
FAX 03(3802)8060(経理)

株式会社 アミューズオリエント
代表取締役 矢内敬治
〒170 東京都豊島区北大塚2−9−12
TEL 03(3940)3271(代)
FAX 03(3949)1122

株式会社 アムス
代表取締役 梅村富久
〒465 名古屋市名東区宝が丘299番地
TEL 052(774)2511(代)
FAX 052(774)1223



株式会社 アムレス
〒982 宮城県仙台市若林区若林1丁目10−12
TEL 022(286)9616
FAX 022(285)8606

有限会社 アルバ
代表取締役 阿部 仁
〒156 東京都世田谷区赤堤2−3−11
TEL 03(3327)0044(代)
FAX 03(3327)0041

株式会社 アルプス
代表取締役 水野則男
〒654 神戸市須磨区若木町3丁目7番22号
TEL 078(736)0070(代)
FAX 078(733)3875

有限会社 アルベル
代表取締役 西尾宏昭
〒130 東京都墨田区錦糸4−4−4
アーバンハイム503号
TEL 03(3626)6391
FAX 03(3626)6395

アルュメ株式会社
代表取締役 津行良明
〒152 東京都目黒区中央町2丁目8番8号
TEL 03(3712)1511
FAX 03(3712)1533

株式会社 アレックス
代表取締役 中嶋公介
〒816 福岡市博多区半道橋1−14−30
TEL 092(461)2202(代)
FAX 092(461)2203
FAX 092(461)2205
FAX 092(413)5512

イエローバッグ
代表 山田豊重
〒600 京都市下京区七条河原町西入南側
KSビル1F
TEL 075(343)4860
FAX 075(344)0515

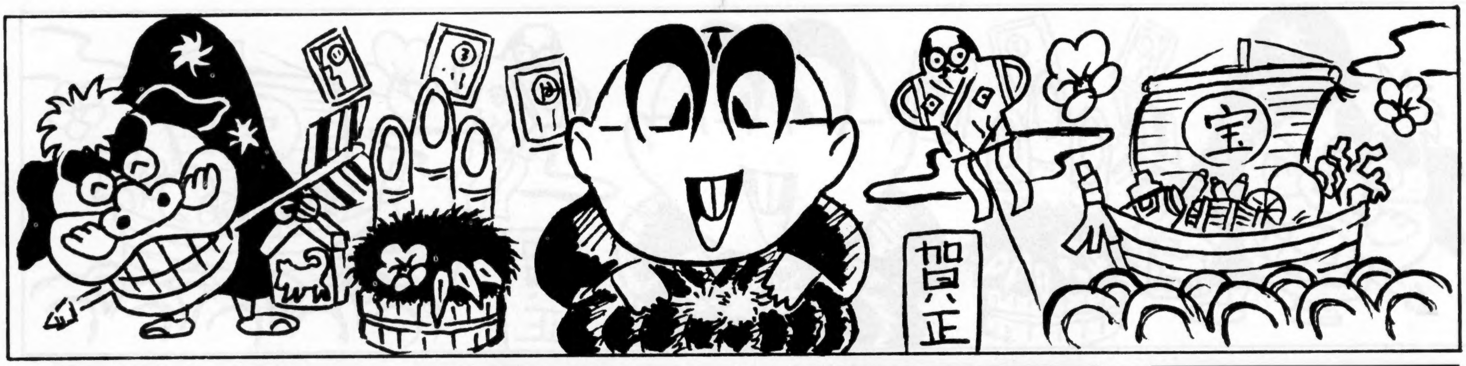
株式会社 市川商事
代表取締役 市川信司
〒419-02 静岡県富士市厚原516−2
TEL 0545(72)0960
FAX 0545(72)0970

株式会社 ウエップシステム
代表取締役 玉手良光
〒160 東京都新宿区西新宿3丁目8番5号
新栄ビル10階
TEL 03(3377)8711
FAX 03(3377)1120

株式会社 宇宙堂
代表取締役 沖 眞市
〒462 名古屋市北区下飯田4−6−2
TEL 052(916)1407
FAX 052(916)1502

ヌイグルミ等ゲーム用景品全般
浦山商事株式会社
代表取締役 浦山五久生
〒133 東京都江戸川区北小岩4−20−15
TEL 03(3658)1236(代)
FAX 03(3650)8380

遊びとロマンの創造
株式会社 エイコー
代表取締役 辻谷博男
〒130 東京都墨田区吾妻橋1−15−12
東条ビル
TEL 03(3624)1183(代)
FAX 03(3622)6235



株式会社 エーディーケイ
代表取締役 新井一夫
〒362 埼玉県上尾市愛宕1−16−8
レーベンビル4F
TEL 048(775)2412
FAX 048(775)2198

株式会社 エイブルコーポレーション
代表取締役 熊谷俊範
〒171 東京都豊島区池袋4−8−3
エイブルビル
TEL 03(3988)2061(代)
FAX 03(3986)5180

株式会社 エクセレントシステム
代表取締役 斉藤哲也
〒164 東京都中野区南台3−25−7
ウィンズビル5F
TEL 03(5385)6730
FAX 03(5385)6740

株式会社 エス・エヌ・ケイ
代表取締役 川崎英吉
〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号
TEL 06(339)3311
FAX 06(338)9506

株式会社 エスケイジャパン
代表取締役 久保敏志
(本社) 〒540 大阪市中央区上町1丁目3番10号エスケイジャパンビル
TEL 06(765)1300
FAX 06(765)1400
(東京) 〒111 東京都台東区蔵前3−18−4−602
TEL 03(3862)8444
(福岡) 〒815 福岡県福岡市南区野間1−11−19−402
TEL 092(561)3351

エース自動機株式会社
代表取締役 村上公伯
取締役専務 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢2丁目20−1
TEL 03(3410)0525(代)
FAX 03(3410)0527

株式会社 エトマック
代表取締役社長 千葉繁雄
〒171 東京都豊島区南池袋2−47−6
パレス南池袋ビル2F
TEL 03(3988)6080
FAX 03(3988)6276

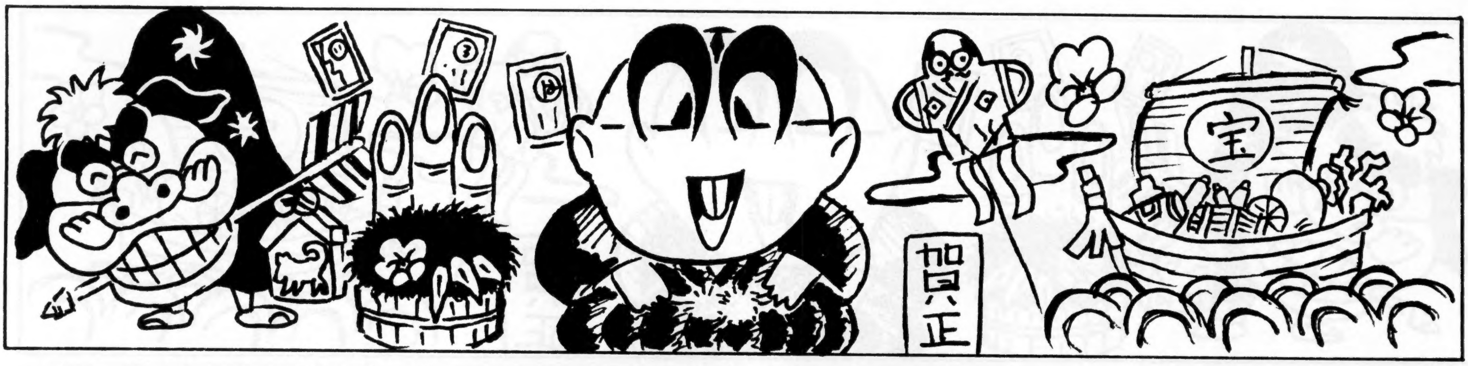
株式会社 エヌエムケイ
代表取締役 琴寄幸雄
〒101 東京都千代田区岩本町3丁目11番6号
千代田ビル
TEL 03(3863)2920
FAX 03(3863)3319

八万ロック錠の開発と製造
株式会社 エヌケーパーツ工業
代表取締役 鎌田信明
〒463 名古屋市守山区西川原町38番地
TEL 052(794)8775
FAX 052(794)8777

株式会社 エム・アイ・ピー
代表取締役 伊藤博則
〒564 大阪府吹田市寿町2丁目19番4号
TEL 06(382)1400(代)
FAX 06(319)1512

株式会社 エム・ジー・エム
代表取締役 松井隆
本社 〒150 東京都渋谷区広尾2−1−15マーキス広尾1F・2F・5F
TEL 03(5467)5211(代)
FAX 03(5467)5217
大阪支店 〒532 大阪市淀川区宮原2−11−9 白鳳ビル1F
TEL 06(393)7711(代)
FAX 06(399)5235

株式会社 エルヴィ
代表取締役 萩正道
〒458 名古屋市緑区鹿山2丁目47番地
TEL 052(891)9500(代)
FAX 052(891)0909



ゆにろーずグループ
大野商事株式会社
代表取締役 大野圭一
〒302
茨城県取手市井野台2－3－49
TEL 0297(73)0005(代)
FAX 0297(73)0004

大平技研工業株式会社
代表取締役 大平輝雄
〒501-31
岐阜県岐阜市岩井万場44番地
TEL 0582(41)7491(代)
FAX 0582(41)8491

株式会社 オーブネス
代表取締役 前田高志
〒556
大阪市浪速区元町1丁目2番2号
浪芳ビル5F
TEL 06(641)6001
FAX 06(645)0888

各種娯楽機械の企画・開発・製造・販売
大森電気株式会社
代表取締役 大森節雄
〒208
東京都武蔵村山市伊奈平3－3－2
TEL 0425(60)3121(代)
FAX 0425(31)4350

株式会社 岡田商会
代表取締役 小澤茂夫
〒615
京都市右京区西院東貝川町5番地
沢田ビル9階
TEL 075(313)1600
FAX 075(314)3189

ファンタジーグループ
岡田物産株式会社
アミューズメント・オーエム
代表取締役 岡田茂
〒121
東京都足立区梅島1－15－2
TEL 03(3852)5231
FAX 03(3852)5240

各種遊園施設・販売・直営及び
博覧会遊戯施設リース・営業参加
株式会社 岡本製作所
代表取締役 岡本典之
〒553
大阪市福島区海老江7丁目19－9
ロイヤルマックスII 2F
TEL 06(451)6156
FAX 06(451)5530

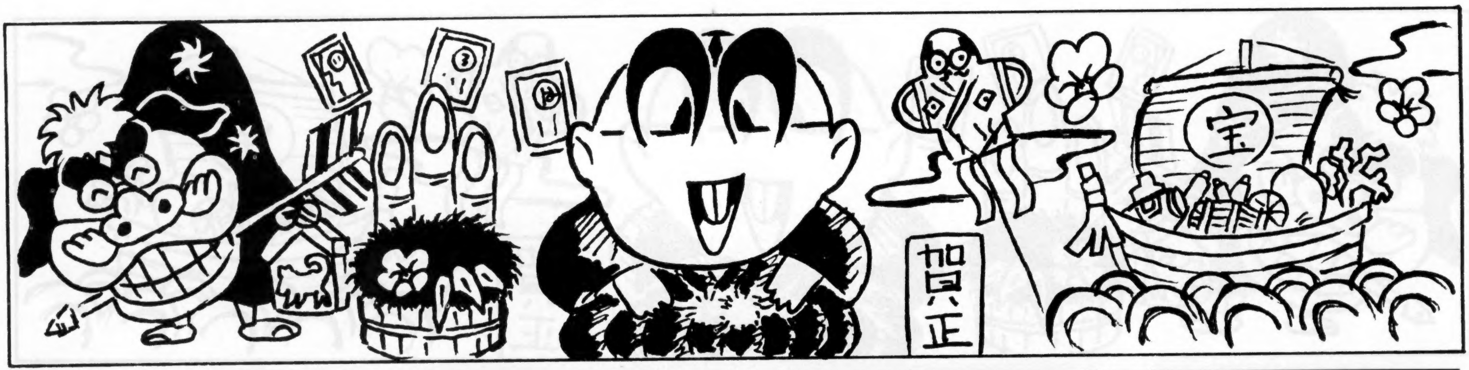
レジャー産業のパイオニア
株式会社 沖縄ベンダース
代表取締役 仲順利治
〒901-21
(本社)沖縄県浦添市宮城2－15－3
TEL 098(878)0123(代)
FAX 098(878)0128

柿崎計器有限会社
代表取締役 柿崎庸三
〒387
長野県更埴市屋代2096
TEL 0262(72)2198
FAX 0262(73)4301

株式会社 カトウ製作所
ユーズ株式会社
代表取締役 加藤イサム
〒157
東京都世田谷区北烏山6－24－13
TEL 03(3307)1221(代)
FAX 03(3307)1244

カナヤ商会
代表者 金谷俊良
〒532
大阪市淀川区東三国2－28－10
TEL 06(395)0272
FAX 06(395)0243





株式会社 金子製作所
代表取締役 金子 浩
〒177 東京都練馬区石神井台8丁目23−21
TEL 03(3921)9661(代)
FAX 03(3922)1753

株式会社 カプコン
代表取締役社長 辻本 憲三
〒540 (本社事務所)
大阪市中央区常盤町2丁目1番12号
TEL 06(946)6622(代)
FAX 06(946)2077

有限会社 カワノ
代表取締役 河野 孝志
〒350 埼玉県川越市連雀町29−1
川越中央マンション1048
TEL 0492(22)7782
FAX 0492(26)3996

関西カクタス株式会社
取締役社長 梅原 靖三
〒530 大阪市北区角田町1番1号
東阪急ビル5階
TEL 06(313)4552
FAX 06(361)2886

有限会社 観世
代表取締役 加藤 保宏
〒141 東京都品川区上大崎2−13−45
日興パレスグリーンビュー白金501号
TEL 03(5420)0571
FAX 03(5420)0740

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川 昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原栄町1−3
TEL 0583(83)3035
FAX 0586(24)5366

有限会社 九娯貿易
代表取締役 平岩 重男
本社 長崎県佐世保市白岳町166−11
〒857−11 TEL 0956(33)0210
FAX 0956(33)0229
東京支店 東京都目黒区東山2−6−14
〒153 TEL 03(3792)1041
FAX 03(3792)1296

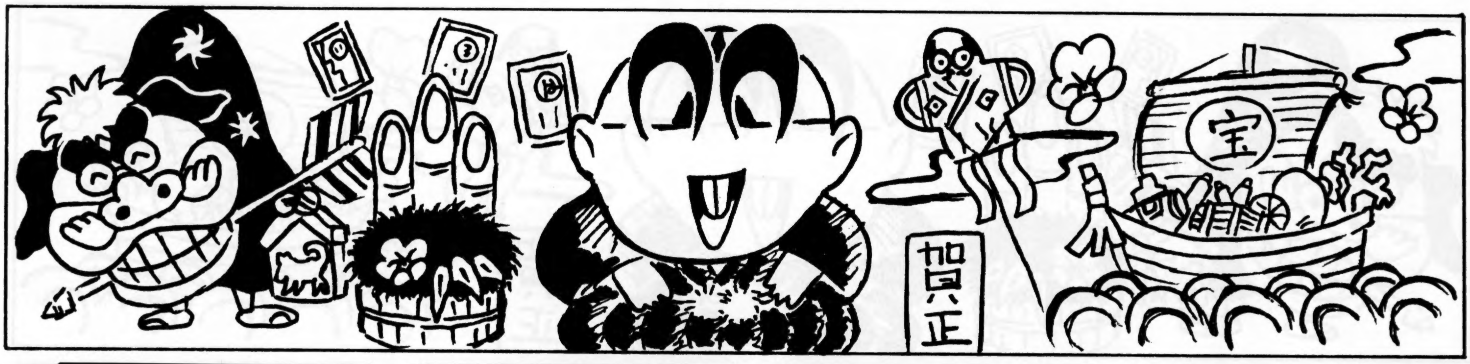
クオーツ電子
高桑 秀治
〒532 大阪市淀川区三国本町1丁目5−36
ハイネスト306号
TEL 06(391)0192
FAX 06(391)0199

株式会社 グッド
代表取締役 伊藤 雅博
〒171 東京都豊島区要町3−19−11
レジデンスミヤタ101
TEL 03(3554)4081(代)
FAX 03(3554)4080

栗田技研株式会社
代表取締役 栗田 龍夫
本社 岐阜市溝旗町2丁目13番地(栗田技研ビル1F)
〒500 TEL 0582(63)3037
FAX 0582(63)3038
工場 岐阜市下奈良2丁目19番1号
〒500 TEL 0582(73)0439
FAX 0582(72)1450

株式会社 ケィアイシー
社員一同
〒213 川崎市高津区千年818 サンライフ橘
TEL 044(754)7594
FAX 044(754)7597

株式会社 ケイアンドユウ
代表取締役 林 謙二
〒577 東大阪市高井田本通5丁目2番地
TEL 06(783)6362
FAX 06(783)6347
フリーダイヤル0120−00636



株式会社 ケイミックジャパン

代表取締役社長 加藤 肇
代表取締役副社長 庄田 隆

〒111
東京都台東区橋場1-2-1マルカビル3F
TEL 03(3872)9767
FAX 03(3872)5051

株式会社 コーエイ物産

代表取締役 谷口信夫

〒922-03
石川県加賀市八日市町二の12の1
TEL 07617(5)3366
FAX 07617(5)3569

コスモ電子株式会社

代表取締役 三木正雄

〒570
大阪府守口市八雲東町2-58-13
TEL 06(906)1111(代)
FAX 06(906)1112

コナミ株式会社

代表取締役社長 西村靖雄

〒105
東京都港区虎ノ門4丁目3-1
TEL 03(3432)5678(代)
FAX 03(3432)5679

株式会社 小林商事

代表取締役 小林俊一

〒670
兵庫県姫路市今宿1819-1
TEL 0792(92)2677
FAX 0792(93)4616

株式会社 こまや

代表取締役 尾上芳郎

〒658
神戸市東灘区魚崎南町6-10-4
TEL 078(412)2121(代)
FAX 078(412)3851

有限会社 サトー商事

代表取締役 佐藤孝行

〒533
大阪市東淀川区西淡路1丁目15番15号
TEL 06(324)0051
FAX 06(324)0777

株式会社 サノヤス・ヒシノ明昌
レジャー事業本部

社長 大野伊左男
副社長 福田三徳
本部長 若園一夫

〒553
大阪市福島区鷺洲3丁目6番21号
TEL 06(458)3557(代)

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン

代表取締役 森 武司

本社 〒652 神戸市兵庫区入江通り3-1-27
TEL078(671)1903(代) FAX078(681)3393
支店 宿毛市平田町戸内203
TEL0880(66)1100 FAX0880(66)1577
愛媛県南宇和郡御荘町平山1787
TEL0895(74)0007

有限会社 サン・カンパニー

代表取締役 浦上和三

〒215
川崎市麻生区王禅寺7468-1
TEL 044(954)9459(代)
FAX 044(966)8287

サミー工業株式会社

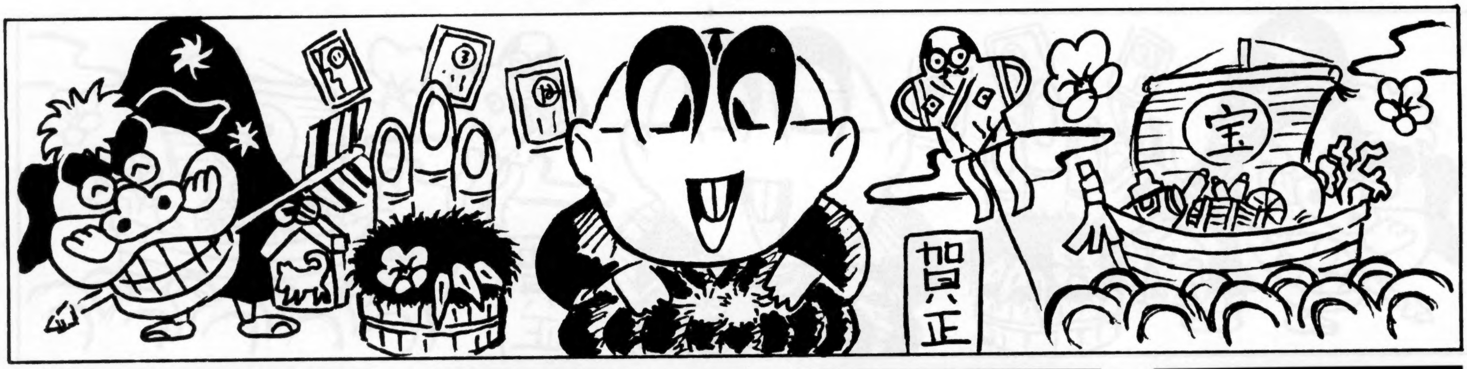
代表取締役 里見 治

〒170
東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL 03(5950)3760
FAX 03(5950)3761

有限会社 サンダイ娯楽

代表取締役 宮崎富男

〒350
埼玉県川越市木野目1985-44
TEL 0492(47)3965
FAX 0492(45)7215



株式会社 サンセイブ・エンターテイメント
代表取締役 曽我榮藏
〒421-01 静岡市桃園町8番17号
TEL 054(258)1123
FAX 054(258)0313

サンライト沖縄
代表者 比嘉義彦（ヒガ ヨシヒコ）
〒901-22 沖縄県宜野湾市大山6-1-6
TEL 098(897)3333㈹
FAX 098(898)6774

株式会社 サンワイズ
代表取締役 松下 清
本社 東京都三鷹市大沢1-9-24
〒181 TEL 0422(31)2511㈹
FAX 0422(31)4637
営業本部 東京都武蔵野市境2-2-18-301
〒180 TEL 0422(36)3611㈹
FAX 0422(36)1136

ゲームの総合パーツメーカー
三和電子株式会社
代表取締役 齋藤まり子
〒173 東京都板橋区幸町20-15
TEL 03(3959)6611
FAX 03(3955)9208

株式会社 ジーエム商事
代表取締役 小倉忠弘
〒143 東京都大田区大森北5-9-13
TEL 03(3766)9331㈹
FAX 03(3766)9398

株式会社 シグマ
代表取締役社長 眞鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区東3-14-15
MOビル
TEL 03(3486)2841
FAX 03(3486)2849

システムサービス株式会社
代表取締役 佐藤隼夫
〒173 東京都板橋区大山金井町36-10
シャトーフレンズ1F
TEL 03(3956)3181
FAX 03(3956)3699

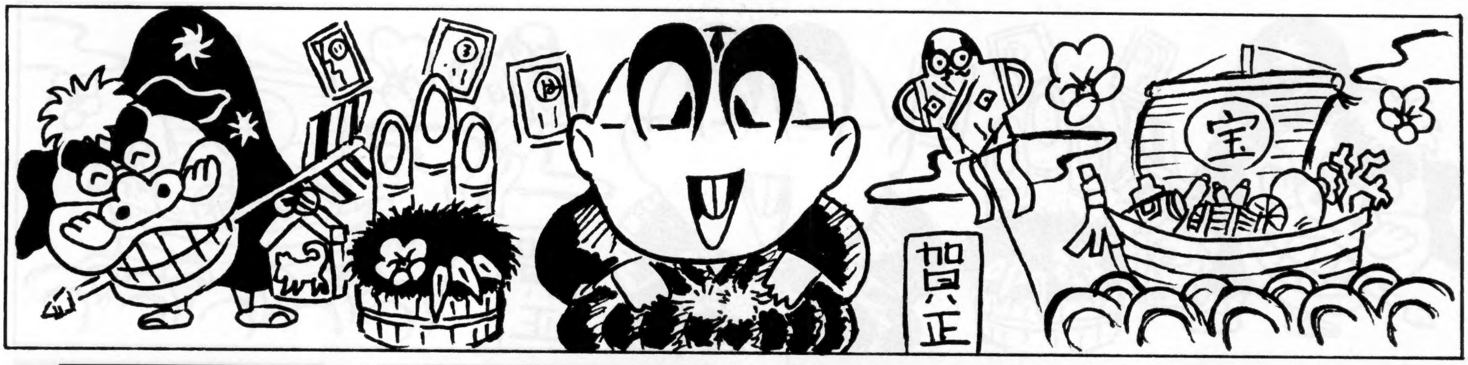
有限会社 芝商事
代表取締役 國見親生
〒634 奈良県橿原市山之坊町655-12
TEL 0744(2)4009
FAX 0744(2)8946

遊びのメカ
有限会社 清水企画
代表取締役 清水良夫
〒399-46 長野県上伊那郡箕輪町沢上1273-1
TEL 0265(79)8623
FAX 0265(79)5044

ジャグディーシュ・シロフ
〒270 千葉県松戸市六高台3-76
TEL 0473(889)1319
TEL 0473(889)5142
TEL 0473(889)7674
TEL 0473(889)8569
TEL 0473(885)6722
FAX 0473(889)6195
FAX 0473(889)5142
FAX 0473(889)7674
FAX 0473(889)8569
FAX 0473(885)0920

株式会社 ジャレコ
代表取締役社長 金沢義秋
〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7
TEL 03(3708)4811（大代表）

昭和技研工業有限会社
取締役社長 安部征宏
〒365 埼玉県鴻巣市宮地1-1-7
TEL 0485(43)4341㈹
FAX 0485(43)4344



有限会社 新宿エクスプレス
代表取締役 角田洋助
〒160 東京都新宿区西新宿4−13−14
「環境党」センター内
TEL 03（3374）0661
FAX 03（3373）9898

株式会社 スクラッチ
代表取締役 森田友久
〒572 大阪府寝屋川市緑町1−2
TEL 0720(38)1013(代)
FAX 0720(38)1015

株式会社 スターシップ
代表取締役 古田祐三
〒651-21 神戸市西区宮下1丁目13番9号
TEL 078(925)3759
FAX 078(925)3795

ゲームコーナーおもしろくらぶ
有限会社 スリーN
代表者 南野正義
〒592 堺市浜寺石津町西2丁1−2
TEL 0722(44)4600
FAX 0722(45)6110

セイミツ工業株式会社
代表取締役社長 清水恵美子
〒335 埼玉県戸田市美女木5−20−9
TEL 048(421)5200
FAX 048(421)2433

株式会社 セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田1−2−12
TEL 03(3743)7430

株式会社 セタ
代表取締役 富士本淳
〒144 東京都大田区西蒲田7−35−1
TEL 03(5711)7251
FAX 03(5711)7252

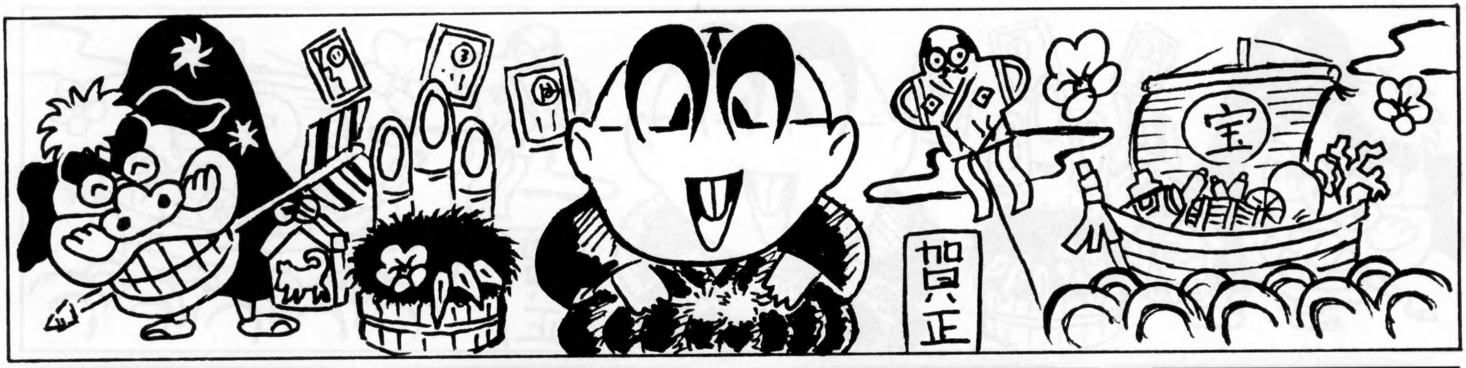
株式会社 セントラル
代表取締役 西沢輝明
〒263 千葉市稲毛区小仲台2−4−5
丸宮ビル1F
TEL 043(287)3816
FAX 043(284)2103

株式会社 セントラル・レジャーシステム
代表取締役 金子孝運
〒223 横浜市港北区日吉本町1−20−8
セントラルビル
TEL 045(564)1031
FAX 045(564)1035

株式会社 総商
代表取締役社長 木村雅三
〒444 愛知県岡崎市井田西町17−4
TEL 0564(24)2581(代)
FAX 0564(22)0555

株式会社 ソシアム
代表取締役 徳山善民
〒330 埼玉県大宮市土手町3丁目202番1号
TEL 048(642)3178
FAX 048(642)6439

株式会社 ソユー
代表取締役 今野創
〒010 秋田市茨島2丁目8−26
TEL 0188(24)5111(代)
FAX 0188(63)6717



株式会社 タイガー娯楽
代表取締役 早見儀信
〒413 静岡県熱海市中央町10番17号
TEL 0557(83)5000(代)
FAX 0557(83)5023

株式会社 タイガー商事
代表取締役 鈴木民夫
〒538 (本社)大阪市鶴見区今津中1丁目7−12
TEL 06(962)9425
FAX 06(962)4556
(工場)大阪市鶴見区中茶屋2−1−10
TEL 06(913)8615

カラオケ文化を創造する
株式会社 タイカン
代表取締役 別宮(べっく) 浩
〒673 (本社) 兵庫県明石市野々上3−14−10
(タイカンビル)
TEL 078(928)5555(大代表)
FAX 078(928)7505

株式会社 タイトー
代表取締役社長 長谷川桂祐
〒102 東京都千代田区平河町2−5−3
TEL 03(3222)4888(大代表)

ビデオスロット・開発メーカー
株式会社 ダイナ
代表取締役 飯田正道
〒547 大阪市平野区瓜破2−3−48
TEL 06(707)9268(代)
FAX 06(708)6743

ダイナックス株式会社
専務取締役 石川晴彦
〒463 名古屋市守山区八反6番10号
N・レビル3F
TEL 052(791)0111(代)
FAX 052(791)1515

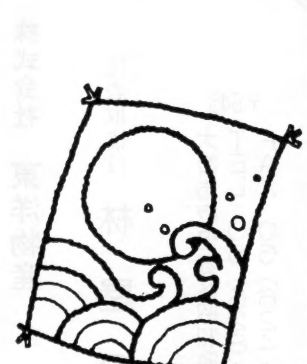
太陽アドバンス有限会社
代表取締役 田中章雅
〒110 東京都台東区下谷1丁目10−2
TEL 03(3843)8776(代)
TEL 03(3843)8775
FAX 03(3843)8744

株式会社 タカラアミューズメント
代表取締役社長 佐藤安太
〒111 東京都台東区浅草1−10−2
YS−1ビル
TEL 03(5828)5311
FAX 03(5828)5310

株式会社 宝娯楽
代表取締役 矢野照和
〒210 神奈川県川崎市川崎区池上町9−10
TEL 044(277)7881(代)
FAX 044(277)7814

タスコ株式会社
代表取締役 上原義和
〒113 東京都文京区本駒込3−17−2
TEL 03(3827)6741(代)
FAX 03(3823)7531

中央リース販売株式会社
有限会社 マスコセントラル
代表取締役 桝本哲夫
〒164 東京都中野区東中野4丁目5番20号
TEL 03(5389)6101(代)
FAX 03(5389)6106





株式会社 Tアンド M
代表取締役 兒嶋高儀
〒534 大阪市都島区中野町4丁目8−10
TEL 06(356)0467
FAX 06(356)1257

有限会社 テクナート
代表取締役 地林薫
〒556 大阪市浪速区日本橋東2−10−13
TEL 06(643)7641(代)
FAX 06(643)7645

株式会社 テクノスジャパン
代表取締役社長 瀧邦夫
〒165 東京都中野区新井1−26−6
TEL 03(5343)5600
FAX 03(5343)5604

テクモ株式会社
代表取締役社長 柿原彬人
〒102 東京都千代田区九段北4−1−34
TEL 03(3222)7620
FAX 03(3222)7629

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
本社 〒167 東京都杉並区荻窪5−11−17
TEL 03(3220)8000(代)
FAX 03(3392)2009
事業本部 〒167 東京都杉並区南荻窪4−41−10
TEL 03(5370)0708(代)
FAX 03(3333)3741

株式会社 テヅカ
代表取締役 手塚明雄
〒663 西宮市高松町16−15
TEL 0798(66)0811
FAX 0798(66)2275

株式会社 東亜プラン
代表取締役 林泰三
〒167 東京都杉並区清水1丁目8−4 東亜ビル
TEL 03(5397)0511(代)
FAX 03(5397)4755

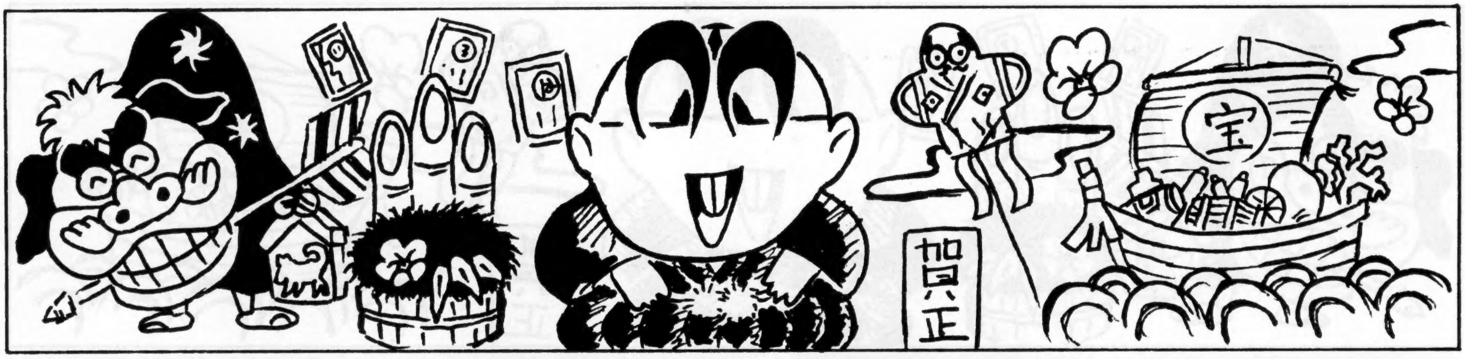
東洋テクトロン株式会社
取締役社長 玉手良光
取締役営業部長 遠藤昭康
〒983 宮城県仙台市若林区六丁の目中町6番2号
TEL 022(287)2871
FAX 022(287)3040

株式会社 東洋物産
代表取締役 林屋源次郎
〒545 大阪市阿倍野区昭和町1−19−21
TEL 06(628)2136
FAX 06(624)3987

有限会社 東横娯楽
代表取締役 村山嘉男
〒211 川崎市中原区木月389番地
住吉名店センター303号室
TEL 044(411)6088
FAX 044(411)9821

株式会社 トーゴ
代表取締役社長 山田數夫
〒152 東京都目黒区八雲1−5−7 東娯ビル
TEL 03(3718)6461(代)
FAX 03(3725)2420

株式会社 トニー
代表取締役 宇島準一
〒310 茨城県水戸市渋井町128−2
TEL 0292(26)0451
FAX 0292(24)8241



株式会社 トライ
代表取締役 鞭木立行
〒101 東京都千代田区外神田3—2—13 橋爪ビル2F
TEL 03(5295)0669(代)
FAX 03(5295)1958

株式会社 トーワジャパン
代表取締役 正岡力
〒164 東京都中野区中央1—35—1 毛利ビル3F・4F
(3F)TEL 03(5389)1345
(3F)FAX 03(5389)1344
(4F)TEL 03(5389)1321
(4F)FAX 03(5389)1377

中日本リース株式会社
代表取締役 早川永一
〒463 名古屋市守山区八反6番10号 N・Lビル1F
TEL 052(791)4111(代)
FAX 052(791)4168

ナビスインターナショナル株式会社
ナビス産業株式会社
代表取締役 吉村恒次郎
〒593 大阪府堺市草部1119番3号
TEL 0722(72)5933(代)
FAX 0722(72)5934

ナミキ商事株式会社
代表取締役 笠次宣男
〒144 東京都大田区西糀谷3—3—11 ナミキビル
TEL 03(5705)3431(代)
FAX 03(5705)3435

株式会社 ナムコ
代表取締役会長兼社長 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2—1—21
TEL 03(3756)2311(大代)
FAX 03(3756)7608

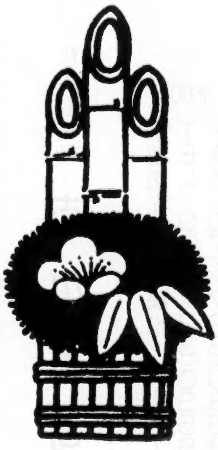
株式会社 ニッコウ電子
代表取締役 関口康利
〒132 東京都江戸川区松島2—34—9
TEL 03(3655)5777
FAX 03(5607)6000

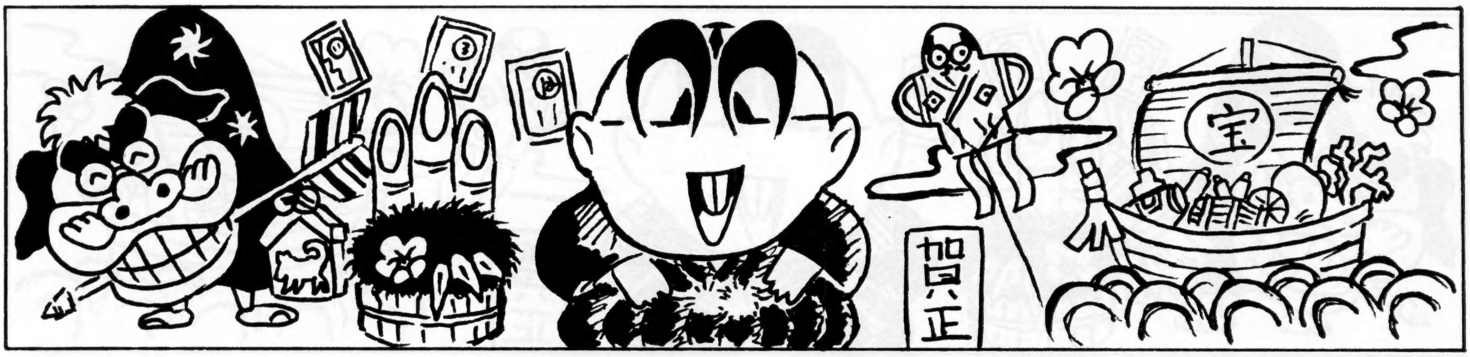
株式会社 日光堂
取締役社長 髙城喜三郎
〒550 大阪市西区北堀江3丁目12—1
TEL 06(533)1121(代)

株式会社 日本コンラックス
代表取締役 岡田真治
〒100 東京都千代田区内幸町2—2—2 富国生命ビル
TEL 03(3502)1815
FAX 03(3502)0715

株式会社 日本システム
代表取締役 村上栄司
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町1—2—3 ボヌール吉祥寺ビル2F
TEL 0422(21)3210(代)
FAX 0422(21)3483

日邦産業株式会社
代表取締役 岡屋裕造
〒460 名古屋市中区栄5—27—12
TEL 052(263)1281
FAX 052(263)0992





パイオ産業株式会社

代表取締役　保田正信

〒533 大阪市東淀川区菅原6－29－10 永仮ビル2F
TEL 06（322）9655（代）
FAX 06（321）4416

ハイメックス株式会社

代表取締役　槇忠則

〒579 東大阪市西石切町7－2－11
TEL 0729（85）5111
FAX 0729（85）0470

株式会社　ハピネット

代表取締役社長　河合洋

〒111 東京都台東区駒形1－4－18
TEL 03（3847）0521
FAX 03（3847）0456

パラダイス電子株式会社

代表取締役　金子達夫

〒164 東京都中野区本町3－2－9 PSビル
TEL 03（3372）1590
FAX 03（3372）6955

株式会社　パルシステム

代表取締役　神野則男

〒577 東大阪市長田内介2番地2
TEL 06（784）9055
FAX 06（784）9050

有限会社　パワードサービス

代表取締役　小樋和久

〒816 福岡市博多区板付7丁目4番26号
TEL 092（572）4110（代）
FAX 092（581）5296

株式会社　ピーアイシー

代表取締役　細井久平

〒563 大阪府池田市神田2丁目10－23
TEL 0727（54）0808
FAX 0727（51）0022

株式会社　ビスコ

代表取締役　秋山哲雄

本社 〒603 京都市北区衣笠東御所ノ内町13番地
TEL 075（464）2676
FAX 075（463）6163
東京営業所 〒171 東京都豊島区要町3－12－12大宏ビル2F
TEL 03（3554）0121
FAX 03（3554）0150

ビデオシステム株式会社

代表取締役　古川晃司

〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35－1
TEL 075（723）0358（代）
FAX 075（723）0368

景品類　企画・製造・販売　株式会社　ピーナッツクラブ

代表取締役　吉名基能

〒577 大阪府東大阪市御厨南2－1－33
TEL 06（789）1133（代）
FAX 06（789）2226

ヒューマン株式会社

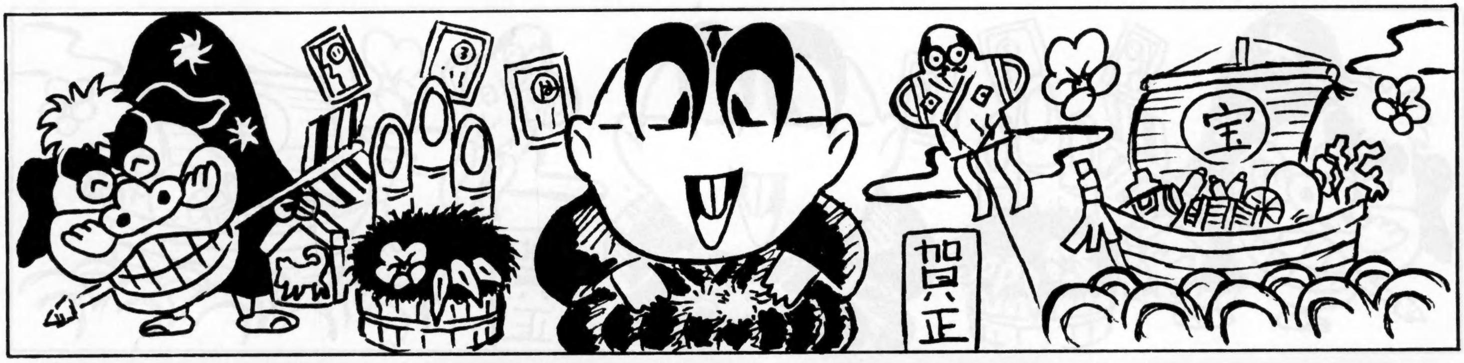
代表取締役社長　鈴木長四郎

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4－4－13
TEL 0422（70）7777（代）
FAX 0422（70）7799

ヒルサイドアミューズメント

代表　柴田昌寛

〒231 横浜市中区山手町9－3 山手町マンション1F
TEL 045（681）3110
FAX 045（662）3550



富貴商会
代表者 髙橋靖和
〒607 京都市山科区西野広見町32―2 リネンビル3F
TEL 075(595)1136(代)
FAX 075(595)1139

株式会社 フェイス
代表取締役 金谷龍坤
〒164 東京都中野区弥生町1丁目9番8号
TEL 03(3372)7766(大代表)
FAX 03(3372)7855

株式会社 フォーベックス
代表取締役 大山行夫
〒467 名古屋市瑞穂区下坂町2丁目38番地
TEL 052(583)0511
TEL 052(565)1673
FAX 052(565)1674

有限会社 フォーユー
スタッフ一同
〒552 大阪市港区市岡元町2丁目6番地15号 コータスKN2F―B
TEL 06(584)7700(代)
FAX 06(584)7800

富士電子工業株式会社
取締役社長 清野昌三
〒272 千葉県市川市大洲3―15―3
TEL 0473(79)0222
FAX 0473(76)1900

株式会社 富士リース
代表取締役 前田高志
本社 〒564 吹田市江坂町2丁目4番25―126
営業所 〒542 大阪市中央区千日前2丁目11番5号
TEL 06(633)5008
FAX 06(633)5152

株式会社 フナイ
代表取締役 大槻隆弘
〒540 大阪市中央区森ノ宮中央1丁目16―22
TEL 06(941)0262(代)
FAX 06(941)0184

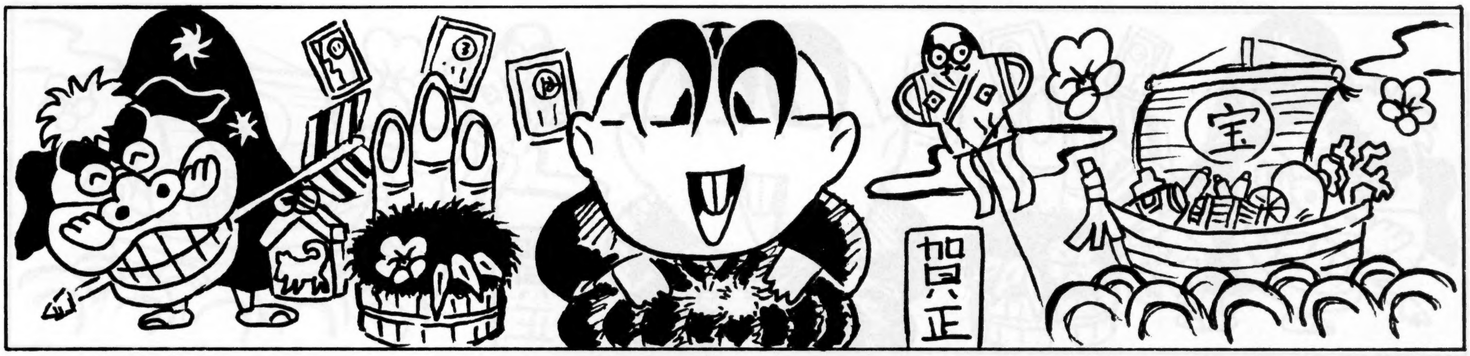
株式会社 ブリッジ企画
代表取締役 橋口日出郁
〒571 大阪府門真市岸和田804―1
TEL 0720(81)7177(代)
FAX 0720(81)7180

有限会社 フリーダム
代表取締役 安田明徳
〒481 愛知県西春日井郡西春町沖村佐渡105
TEL 0568(23)8112
FAX 0568(21)0590

有限会社 プリンス
株式会社 セイミツ関西
代表取締役社長 多幡博
〒533 大阪市東淀川区下新庄3―11―13
TEL 06(323)8804
TEL 06(326)8691
FAX 06(326)8741

プレビ株式会社
代表取締役 会長兼社長 梶格康
〒317 茨城県日立市弁天町3丁目1番16号
TEL 0294(22)1501(代)
FAX 0294(24)3886

フロンティア産業株式会社
代表取締役 内河煕
〒160 東京都新宿区西新宿7丁目2―10 栄立新宿ビル201号
TEL 03(3371)3746
FAX 03(3365)1424



有限会社 ヘッド企画
代表取締役 林 米男
〒530 大阪市北区松ケ枝町8番2号
TEL 06(358)8822(代)
FAX 06(358)7731

ホクセイ商事株式会社
代表取締役 高山輝美
〒810 福岡市中央区六本松2丁目1−11
TEL 092(713)0400
FAX 092(752)0898

株式会社 ホビーエンタープライズ
代表取締役 鍋島貞男
〒170 東京都豊島区北大塚3−33−5
第9不二ビル101
TEL 03(3949)4881(代)
FAX 03(3949)4973

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
〒211 神奈川県川崎市中原区今井上町50
TEL 044(722)6141(代)
FAX 044(711)2779

魔法株式会社
代表取締役 松浦博司
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1−10
マジカルビル
TEL 078(261)2790(代)
FAX 078(261)2792

有限会社 三木商事
代表取締役 三木修二
〒143 東京都大田区大森北4丁目15−14
ダイヤハイツ大森1F103
TEL 03(3768)0919(代)
FAX 03(3766)6789

峯興業有限会社
代表取締役 峯 久
〒543 大阪市天王寺区玉造元町14−2
TEL 06(761)9182
FAX 06(762)6787

株式会社 ミヤサン
代表取締役 宮田政三
〒950-12 新潟県白根市大字鷲ノ木新田字諏訪木島5734番地
TEL 025(377)6968(代)
FAX 025(377)2311

遊技機械の専門商社
株式会社 名豊商事
代表取締役 高梨政己
〒110 東京都台東区東上野3−12−11
TEL 03(3833)4891(代)
FAX 03(3833)4895

株式会社 メキシコ
代表取締役 吉村敬一郎
〒370 群馬県高崎市小八木町2038−3
TEL 0273(63)9000(代)
FAX 0273(63)3231

メディア商事株式会社
代表取締役 柏 信行
社員一同
〒578 東大阪市中新開2丁目13−35
TEL 0729(64)0717
FAX 0729(64)2059

株式会社 森山商会
代表取締役 森山吉一
〒340 埼玉県八潮市八潮4丁目28−4
TEL 0489(97)6785
FAX 0489(98)6717



株式会社　友栄
代表取締役　内田　博
〒101　東京都千代田区三崎町3-7-5
TEL　03(3263)9421(代)
FAX　03(3263)9476

遊戯空間
社員一同
〒559　大阪市住之江区住之江2丁目12-20
TEL　06(675)9351
FAX　06(678)3435

株式会社　ユウビス
代表取締役　川楠　俊太郎
本　社　〒577　東大阪市川俣3丁目1番35号
TEL06(787)1881(代)・FAX06(787)1952
東京営業所　〒110　東京都台東区東上野1丁目24番4号
TEL03(3837)3884・FAX03(3837)3887
福岡営業所　〒810　福岡市中央区大名2丁目3番2号
TEL092(713)1083・FAX092(771)7223
小山工場　〒323　栃木県小山市駅南町6-13-30
TEL0285(28)2772・FAX0285(28)6078

株式会社　ユウビット
代表取締役社長　川楠　俊太郎
〒453　名古屋市中村区椿町17-6
TEL　052(452)2811
FAX　052(459)1087

ユー・エス産業株式会社
代表取締役　森　莞爾
〒552　大阪市港区港晴4丁目18番23号
TEL　06(574)0993
FAX　06(574)0832

株式会社　ユーテック
代表取締役　田中　勇治
〒562　大阪府箕面市西小路3丁目11-28
TEL　0727(22)0604
FAX　0727(22)0609

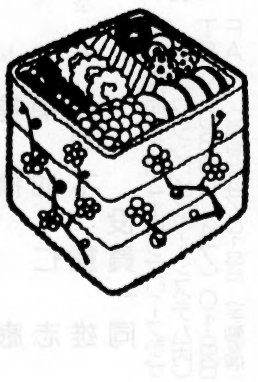
株式会社　ユニックス
代表取締役　寺山　忠廣
〒559　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
ユニバースビル4F
TEL　06(682)3458
FAX　06(682)3476

ユニバーサル販売株式会社
代表取締役社長　岡田　和生
〒108　東京都港区高輪3丁目22番9号
TEL　03(3448)1311
FAX　03(5488)7641

株式会社　ユニバース
代表取締役　寺山　和廣
本　社　〒559　大阪市住之江区北加賀屋5-8-57
ユニバースビル
TEL06(682)3444(代)・FAX06(681)9770
豊橋営業所　〒441　愛知県豊橋市北山町5-6
TEL0532(46)6103・FAX0532(48)6155
米子営業所　〒683　鳥取県米子市加茂町2-138　山本ビル
TEL0859(35)3660・FAX0859(35)3757

株式会社　ラッキー企画
社員一同
〒557　大阪市西成区岸ノ里2-8-16
TEL　06(652)3471
FAX　06(659)8448

有限会社　リトルプラント
代表取締役　佐野　哲哉
〒603　京都市北区衣笠東御所ノ内町13番地
TEL　075(462)9764
FAX　075(462)9777





株式会社 リバーサービス

代表取締役 神宮司 憲人

〒830 福岡県久留米市朝妻町6番29号
TEL 0942(43)1238
FAX 0942(43)1023

大阪販売事務所
〒564 大阪府吹田市内本町1-11-10
TEL 06(319)6007
FAX 06(319)5818

株式会社 ロータスプレス

代表取締役 門脇 信一

〒150 東京都渋谷区恵比寿南2丁目1番9号 朝井ビル1階
TEL 03(3760)6630
FAX 03(3760)5359

未来を創るYOU遊ライフクリエイター

株式会社 ローラートロン

代表取締役 森 真一

〒169 東京都新宿区西早稲田2-20-1
TEL 03(3204)0469
FAX 03(3202)9293

〒533 大阪市東淀川区東中島1-12-33
TEL 06(325)3843
FAX 06(325)6670

各種P.C.B.の買取、販売

和田商事

代表 和田 典夫

〒170 東京都豊島区北大塚1-2-2
TEL 03(3918)6914

社団法人 全日本アミューズメント施設営業者協会連合会

会長 梅原 靖三

〒101 東京都千代田区神田須田町1-4-1 TSI須田町ビル6F
TEL 03(3253)5671
FAX 03(3253)5688

社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会

会長 中山 隼雄

〒105 東京都港区浜松町1丁目10-11 盛電社ビル6F
TEL 03(3438)2363(代)
FAX 03(3438)2721

日本SC遊園協会

会長 内田 博
常務理事 宮原 久

〒150 東京都渋谷区渋谷1-8-3 安田生命ビル9F
TEL 03(3486)6661
FAX 03(3407)8794

日本電動式遊技機工業協同組合

理事長 横内 基康

〒110 東京都台東区上野1丁目15-4
TEL 03(3833)3330(代)
FAX 03(3833)3332

愛媛県アミューズメント施設営業者協会

会長 福嶺 巌
副会長 菊池 仁志
副会長 佐々木 重雄
役員一同

〒790 松山市湊町3丁目4-6ラブリープラザ(ミネマシンレジャーシステム内)
TEL 0899(47)0188
FAX 0899(47)0188(手動受信)

大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会

会長 梅原 靖三
役員一同

〒541 大阪市中央区久太郎町1丁目2-16号 三星中央別館7階706号室
TEL 06(263)1381
FAX 06(263)1383

岡山県アミューズメント施設営業者協会

会長 松田 次雄
会員一同

〒700 岡山市内山下1-3-15(MAS第3ビル内)
TEL 086(232)4133
FAX 086(232)6576

Okinawa Amusement Machine Operaters Agency

沖縄県アモア協会

会長 仲順 利治

〒901-21 沖縄県浦添市宮城2-15-3(株式会社 沖縄ベンダース内)
TEL 098(878)0127
FAX 098(878)0128



神奈川県アミューズメントマシンオペレーター協同組合

理事長　宮治　実

〒211
川崎市中原区木月389番地　住吉名店センター303号室
（有限会社東横娯楽内）
TEL　044（411）6088
FAX　044（411）9821

京都府健全娯楽業協会

会長　吉田　勲
役員一同

〒607
（事務局）京都市山科区日ノ岡鴨土町20
日本科学遊園㈱内
TEL　075（502）1434
FAX　075（594）4045

群馬県アミューズメント施設営業者協会

会員一同

〒379-21
群馬県前橋市駒形町932-1
㈲スターリース内
TEL　0272（66）8988
FAX　0272（66）7234

静岡県アミューズメント協会

会長　杉山　勉

〒413
静岡県熱海市水口町5-13
㈱ライト内
TEL　0557（83）3100
FAX　0557（83）5724

静岡県カラオケ・オペレーター協会

会長　曽我栄藏

〒421-01
静岡市桃園町8番17号
（株式会社サンセイブ・エンターテイメント内）
TEL　054（258）1123
FAX　054（258）0313

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会

会長　駒井徳造

〒101
東京都千代田区神田須田町1-4-1
TSI須田町ビル6F
TEL　03（3253）5692
FAX　03（3253）5688

栃木県健全娯楽業協会

会長　入江昭造
副会長　岡田明彦
副会長　栗田誠次

〒321-14
栃木県日光市下鉢石町840
㈲たつみ娯楽内
TEL　0288（53）3355
FAX　0288（53）0555

長崎県アミューズメント施設営業者協会

理事長　島田　武
会員一同

〒857
長崎県佐世保市上町1-6
㈲佐世保娯楽特機内
TEL　0956（24）3171
FAX　0956（24）3335

三重県アミューズメント施設営業者協会

会長　松本静雄

〒519-04
三重県度会郡玉城町世古345
㈱ユウアンドユウ内
TEL　0596（22）0568
FAX　0596（27）0755

広島県アミューズメントオペレーター協会

会長　平本将人

〒730
広島市中区宝町8番1号
㈱ヒカリ・エンタープライゼス内
TEL　082（241）8555
FAX　082（244）5071

和歌山県アミューズメント施設営業者協会

会長　金谷晴夫

〒640
和歌山市六十谷175-30
（ベンダープランニング㈱内）
TEL　0734（62）6752
FAX　0734（62）0112



【地域社会とのコミュニケーションは、業界発展の必須条件】

子供たちの未来はあなたの手に

——地域社会との対話を大切にしましょう——



■青少年の健全育成は、家庭、学校、地域社会の三者が協力し、互いに連繋を保ちつつ進めていくことが大切です■店内の青少年には、特に問題がありそうな時だけでなく、日頃から気軽に声を掛ける習慣を身につけましょう■地域社会の会合（町内会、商業組合等）には積極的に参加すると共に、青少年育成関係者の巡回補導に際しては、良好な協力関係を保つよう心掛けましょう。　（月刊コインジャーナル）



Bi·METAL COIN
〈バイ・メタルコイン〉

- 高品質・高精度
- 磨かれた技の輝き──
- きっとお役に立ちます、
  あなたのお店のイメージUP！



アミューズメント用メダル

●メダル研磨機 TC-70

メダル研磨の必需品
- メダルのよごれ防止
- 機械投入、すべり効果抜群



巾900×高さ742×奥行470%

付属品
ペレット 8kg
洗浄ネット 2枚
洗浄液500cc入 1本

専用カラーペレット

静電防止剤付・研磨材



株式会社 トーケン

■東京支店 /〒105 東京都港区東新橋2-7-7(新橋国際ビル4F) ☎(03)3438-0698㈹
■名古屋(営)/〒464 名古屋市千種区松軒1-9-20(アーバンMY1F) ☎(052)712-3665㈹
■大阪支店 /〒540 大阪市中央区大手前1-7-31(OMMビル4F) ☎(06) 943-2512㈹
■福岡支店 /〒812 福岡市博多区博多駅前2丁目10-19(福岡ファッションビル) ☎(092)472-3600㈹
■本社 大阪☎(06)943-3322㈹■工場 堺

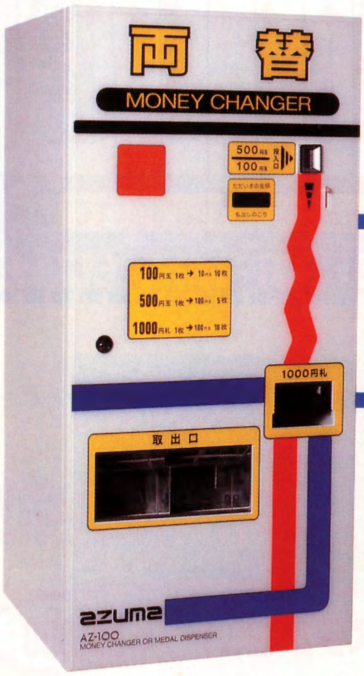
azuma

新機種・新登場

AZ-100

両替機 として使用時

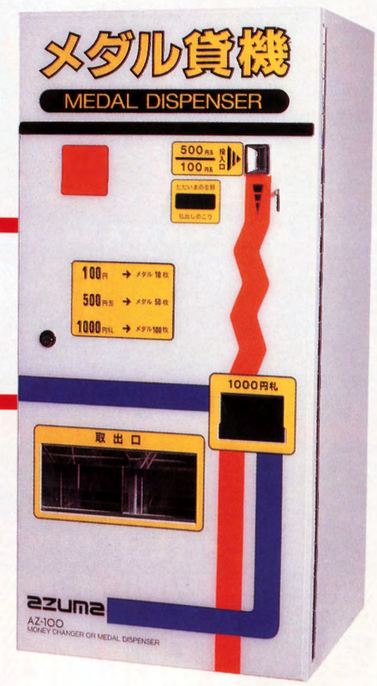
メダル貸機 として使用時



両替機、メダル貸機と2ウェイで使える!
パネルとホッパー交換のみで簡単チェンジ。

両替機	メダル貸機
ダブルホッパー採用	ダブルホッパーによる高速払い出し
ホッパー容量が大幅にアップ! 100円硬貨……4,000枚 50円硬貨……5,000枚	払い出し枚数1〜250枚まで自由に設定が可能
ホッパーの組み合わせにより払い出し金種は自由	ホッパーは7,000枚(25¢)の大容量!!

■サイズ:〈本　体〉W 380×D 380×H 800(%)
〈専用台〉W 380×D 380×H 680(%)



高性能両替機

さらにコンパクトになった高額紙幣両替機

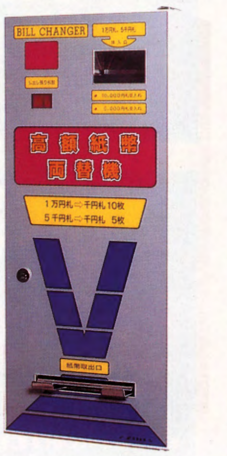
AZ-201

1万円紙幣、5千円紙幣の両替を省スペースで。

10000円紙幣→1000円紙幣10枚
5000円紙幣→1000円紙幣5枚

●スペースおさえて楽々設置
〈本体〉幅28×奥行26×高さ68(cm)
〈専用架台〉幅28×奥行26×高さ80(cm)

●OP価格 ¥680,000−
(専用架台付)



先進機能を満載して、いま、コンパクトに登場!

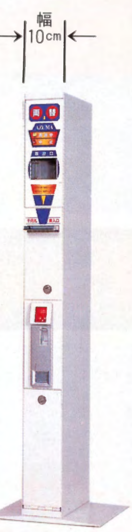
両替業務に新鋭機

1000円紙幣→100円硬貨10枚
500円硬貨→100円硬貨5枚
又は
1000円紙幣→500円硬貨2枚
100円硬貨5枚→500円硬貨1枚

●新型ホッパーを搭載
100円硬貨収容量1000枚の新型ホッパーを搭載。

●場所をとらないコンパクト設計
幅10×奥行23×高さ100(cm)のコンパクトボディ。

●OP価格
AZ-103 ¥180,000−
AZ-105 ¥139,000−
オプション　スリム両替機用架台
●OP価格 ¥25,000−
※写真、仕様はAZ-103型です。



超小型紙幣計数機

R-115/115CP



●定価 ¥210,000−
■サイズ:W 256×D 219×H 200(%) ■重さ:6kg

R-141



●定価 ¥290,000−
■サイズ:W 256×D 219×H 200(%) ■重さ:6kg

azuma
株式会社　吾　妻
〒192 東京都八王子市中野山王2-6-11
TEL.0426(27)5551(代) FAX.0426(24)2153

第2弾ミラクルヒット







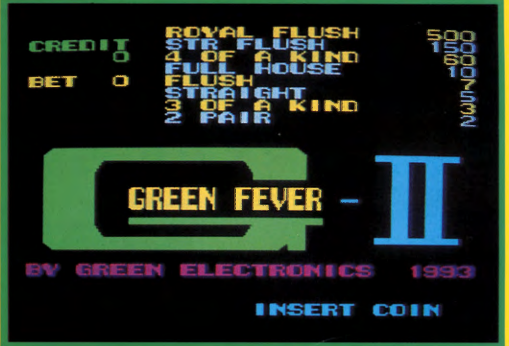
ミラクルヒット
ロケテスト中!!

開発元：㈱テクトロン

遵法営業を厳守し、ご使用ください。

グリーンフィーバー
絶賛発売中!!

カスタムセット ¥58,000





ハイカラせんでん虫



多種多様なディスプレイは、
どんなお店にもマッチします。

総発売元 グリーン電子

東京都新宿区西新宿7-19-22 ダイカンプラザシティ1-410号

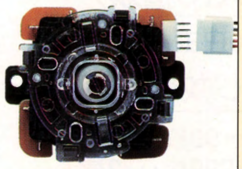
TEL 03-3362-7437 FAX 03-3362-6840

（振込先：山形しあわせ銀行 東京支店 店番号090 普口座番号107771）

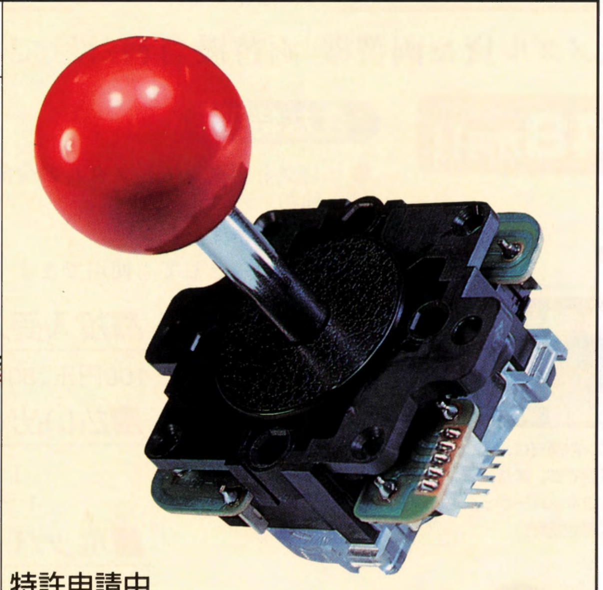
SANWA'S JOYSTICK

JLF-TP-8

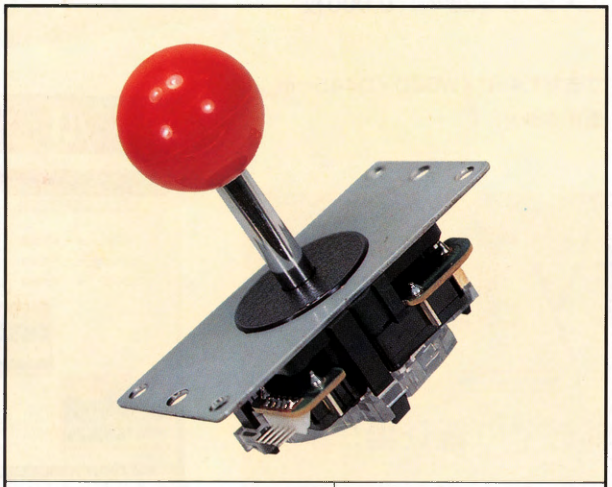
- 小型、軽量のコンパクトタイプ
- 4-8方向の切り換えがワンタッチ（ビス等を使用していません）
- 基板装着タイプ
- マイクロスイッチへの半田が不要 コネクターを差すだけで配線完了



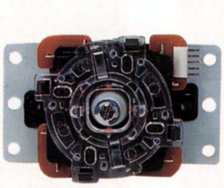
取付サイズ（2ヶ所止メ）
65MMピッチ
他に3タイプの止め方があります。



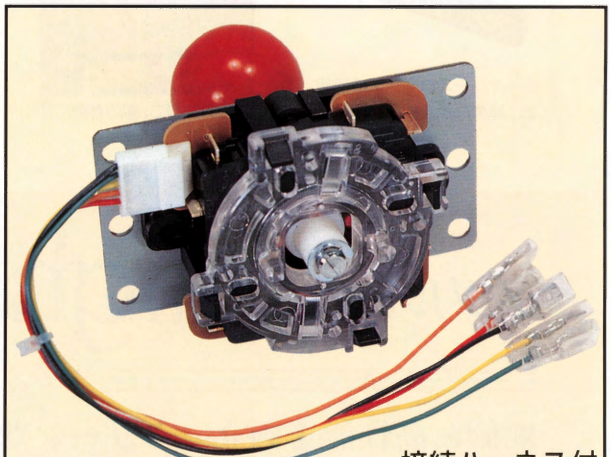
特許申請中



JLF-TP-8T

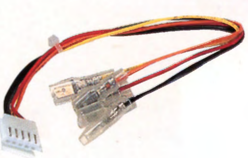


- JLFの鉄板付タイプ。
- 従来のレバーと取付サイズが同じです。（85×40㎜）



接続ハーネス付

JLF-TP-8G



- 半田付不要で、どのタイプの筐体にも使用できます。
- 取付が簡単にできるハーネスです。

SANWA

三和電子株式会社
〒173 東京都板橋区幸町20－15
TEL 03(3959)6611代 FAX03(3955)9208
振込銀行：住友銀行 大塚支店（普）173617

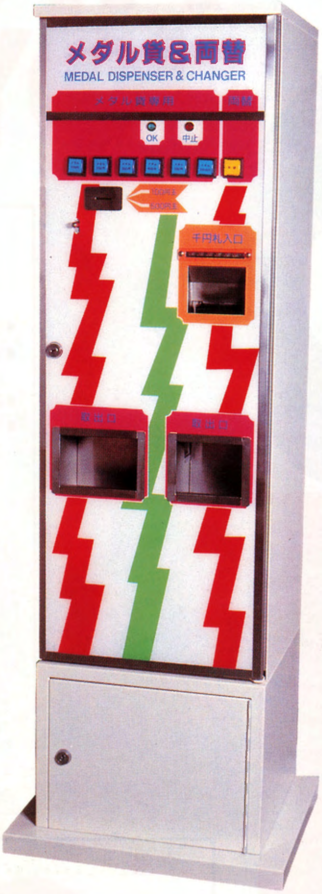
Sanwa Denshi Co., Ltd.
20-15, SAIWAI-CHO, ITABASHI-KU, TOKYO, JAPAN.
PHONE: 03-3959-6611 FAX: 03-3955-9208
PHONE: 03-3554-2261 FAX: 03-3554-2232 (TRADE DEPT)

マリンゲームの高品質・低価格シリーズ

Super Mighty

スーパー・マイティー

最新鋭メダル貸&両替機/両替機（1台2役）で登場!!



価格48万円!!

主な特長

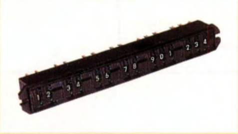
- ●セレクトボタンで、メダルの金額が選べます。（6種類）
- ●釣銭が出ます。
- ●両替機のみとしても使用できます。



メダルやコインの補充は、天井部からも可能です。また、左右のどちらのホッパーからも補充できる親切設計!



枚数表示用看板付き



ロータリースウィッチの使用で、簡単に枚数設定が可能。



パネルの交換で、即両替機に!!

■投入受入（3種類）

100円玉、500円玉、千円札

■払い出し枚数設定

1〜99枚・・・4種
1〜999枚・・・2種

■ホッパー容量

100円硬貨・1万枚
メダル（25¢）9,000枚

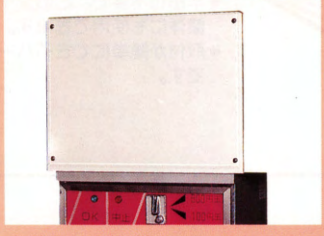
寸法:H1,490×W520×D445mm
重さ:48kg

メダル貸機 Mighty1

マイティー1

廉価&高性能を両立。クリーンなボディで新登場!!

価格22万円!!



枚数表示用看板付き

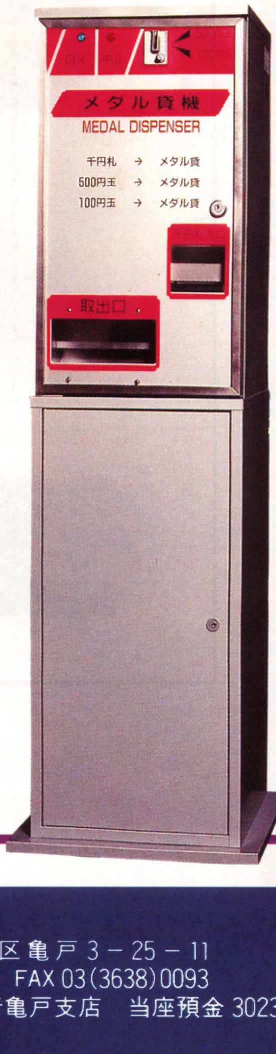
■払い出し枚数

100円玉→1〜99枚
500円玉→1〜99枚
千円札→1〜999枚

■ホッパー容量

メダル（25¢）4,000枚

寸法:H650×W360×D395mm
専用台付寸法:H1,430×W360×D395mm



〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
（旧・株式会社 カシオゲーム）

〒136 東京都江東区亀戸3−25−11
TEL 03(3638)0091　FAX 03(3638)0093
振込銀行／富士銀行亀戸支店　当座預金 3023

マリンゲーム オリジナル ラモン・シリーズ

ラモン1

100円玉還流式両替機



1,000円札
500円玉 → 100円玉に両替

還流

100円玉 → 50円玉2枚に両替

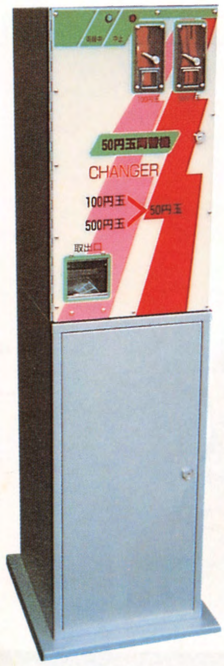
収容能力：
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/300枚
100円玉/2,000枚
50円玉/4,000枚

価格24万円

H1,450×W360×D395(㎜)

両替機 ラモン2

(50円玉収容量5,000枚)



100円玉
500円玉
↓
50円玉に両替

収容能力：
100円玉/2,000枚
500円玉/2,000枚

価格12万円

H1,450×W360×D395(㎜)

両替機 ラモン3

(10円玉収容量4,000枚)



100円玉
50円玉
↓
10円玉に両替

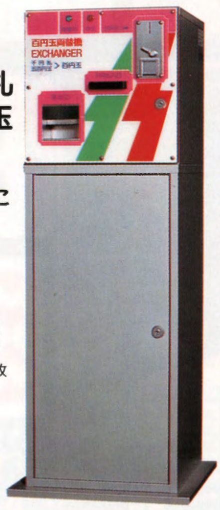
収容能力：
100円玉/2,000枚
50円玉/2,000枚

価格12万円

H1,450×W360×D395(㎜)

両替機 ラモン100

(100円玉収容量2,000枚)



1,000円札
500円玉
↓
100円玉に両替

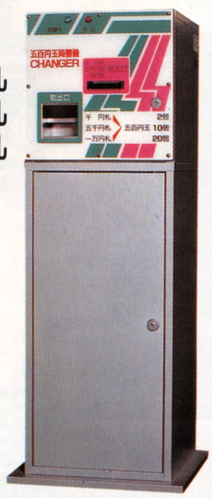
収容能力：
1,000円札
/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚

専用台付 **価格17万円**　専用台なし **価格16万円**

〒認可済 H350×W360×D395(㎜)
専用台付 H1,130×W360×D395(㎜)

両替機 ラモン200

(500円玉収容量1,200枚)



10,000円札
5,000円札
1,000円札
↓
500円玉に両替

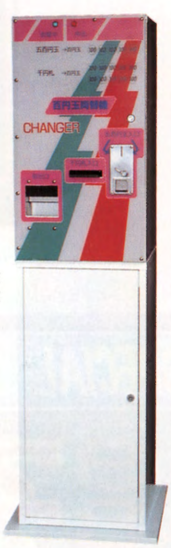
収容能力：
10,000円札
5,000円札
1,000円札
計200
～500枚

専用台付 **価格17万円**　専用台なし **価格16万円**

〒認可済 H350×W360×D395(㎜)
専用台付 H1,130×W360×D395(㎜)

両替機 ラモン500

(100円玉収容量4,500枚)



1,000円札
500円玉
↓
100円玉に両替

収容能力：
1,000円札/新札で500枚
旧札で300枚
500円玉/2,000枚

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

〒認可済 H650×W360×D395(㎜)
専用台付 H1,430×W360×D395(㎜)

両替機 ラモン1000

(500円玉収容量4,000枚)



10,000円札
5,000円札
1,000円札
↓
500円玉に両替

収容能力：
10,000円札
5,000円札
1,000円札
計200
～500枚

専用台付
価格18万円
専用台なし
価格17万円

〒認可済 H650×W360×D395(㎜)
専用台付 H1,430×W360×D395(㎜)

〈通産省認可登録電子応用機械器具製造事業登録 No. 東・第5273号〉

株式会社 マリンゲーム
(旧・株式会社 カシオゲーム)

〒136 東京都江東区亀戸3－25－11
TEL 03(3638)0091　FAX 03(3638)0093
振込銀行　富士銀行亀戸支店　当座預金 3023

オペレーターが認めた実力！

ベストセラーソフト登場です。

新製品



Pal
娯楽遊技機総合商社 SYSTEM
株式会社　パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介２－２
☎06（784）9055　FAX06（784）9050
営業時間　AM10:00～PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。
振込銀行　東海銀行　東大阪支店
（普）1083039
（株）パルシステム

ロケーションが求めた実績！

確実なものだけが売れる時代の

MAGICAL
トニックペアチャンス

スロットタイプ
デジタルリール
メダルゲーム

5 興 奮

- ☆メーンリールとデジタルリールのダブルスロット
- ☆カラーオッズ2倍〜7倍
- ☆デジタルリールのペアチャンス5倍〜99倍
- ☆デジタルリールのフィーバー
- ☆すべてのＡＬＬものの出現!!







★AMUSEMENT ONLY★

株式会社　パルシステム
〒577 大阪府東大阪市長田内介２−２
娯楽遊技機総合商社 ＳＹＳＴＥＭ ☎０６（７８４）９０５５　ＦＡＸ０６（７８４）９０５０
営業時間 AM10:00〜PM6:30
第1・第2・第3土曜日は定休日です。

遵法営業を厳守しご使用ください

振込銀行　東海銀行　東大阪支店
（普）１０８３０３９
（株）パルシステム

コスモ電子株式会社
本社 〒570 大阪府守口市八雲東町2-58-13
☎(06)906-1111(代表)/FAX(06)906-1112

お客様各位

日頃は格別のお引立てにあずかり、誠にありがとうございます。

此の度、当社はお客様のニーズに合った製品の開発、製造の業務に専念致す事になりました。当社製品の取扱いは総代理店であるメディア商事株式会社に、メンテナンス、オプション部品、消耗品、等含めて移行致します。

今後とも今迄同様、当社製品を御愛顧いただきますよう宜しくお願い致します。

代表取締役 三木 正雄

COSMOS-QUEEN 25



アンボ25空筐体

標準装備

- 強化樹脂
- 25吋エスカッション
- シール
- 電源プレート
- 取手
- キャスター
- ドア3点ロック金具

OP価格
¥58,000



〈フードなし完成例〉

オプション 3点セット



フード



フードアダプター



インストラクションボード

18吋モニター取付用

3点セット
- 18吋エスカッション
- ブラウン管用ステー
- アダプター

パネル各種



新発売 大画面用麻雀パネル

セガ
ジャレコ
アイレム
ナムコ・等
各メーカー
共通仕様

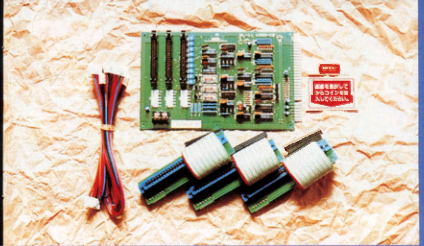


ワンタッチ中間ハーネス
OP価格 ¥6,000

〈特長〉ボタンの位置は25～29吋の画面の牌に合わせております。
OP価格 ¥18,000

スリーゲームセレクトサブ

麻雀仕様・JAMMA仕様



※JAMMA・麻雀共に中間ハーネス3本、ボタンシール付。
※麻雀はオプションでJAMMA→麻雀ハーネスも有り。

NEWラムダ登場!!

対面型25吋筐体

COSMOS ラムダ Λ 25



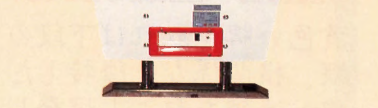
- 群をぬく高インカム
- 奥行1m12㎝のコンパクト設計
- 対戦仕様、通常仕様も自由自在
- 従来のトラブルを全て解消
  完成された操作性・メンテナンス性
- 相互干渉防止コーンにより画面のブレを完全にシャットアウト
- レイアウトフリーの2レバー16穴ボタンパネル（オプション）
- サイズ：H1190×W880×D1120（㎜）

標準タイプ



NEWタイプ

- 上部カバーをFRPにすることによりアールを取入れ、ファッション性のアップと大幅な軽量化に成功！





景品は別売りです。
H 1460 × W 460 × D 550（㎜）

AMBO（アンボ）プライズマシン

第1弾 PKスクランブル

- 手に汗にぎる興奮ゲーム。
- ルールはサッカーのPKそのまま。
- 簡単なボタン操作でキッカーとキーパーの醍醐味を味わえます。
- 勝負に勝てば景品の払い出しをします。



第2弾 パタースクランブル

- 本物のゴルフに勝る駆け引きの楽しさ
- アドバイスボタンで芝を読みデジタルの強弱でパットをかげんします。
- 大人から子供まで年令を問わず楽しめます。





◀パネルはワンタッチ着脱可能
本体は防水加工！

アンボ25は、屋内は勿論屋外の使用もOK！▼

筐体前面部のロックを、3点止めにしたため更に防犯強化!!

3基板タイプで古い基板も有効に使用できるスグレ者!!
1基板タイプにも変更可能です。



アンボ25



アンボ18



究極の連鎖爆発パズルゲームここに現わる!!



GAME

同じ牌を上下関係なく曲がり、ラインを結んで全ての牌を消せばクリアです。

2P対戦プレイ可能

CHAIN REACTION

黄色い牌を取れば下段の縦、横関係なく隣接した牌が連鎖を起こし爆発します。



MATCH PLAY

2分割したフィールド画面で先に牌を全て消して、勝敗を決めます。

CHANCE

連鎖や連続で同じ絵柄の牌を取ると相手に攻撃して、一発逆転も狙えます。

君はどこまで九龍(クーロン)MAGIC(マジック)を体感できるか?



※本製品は開発途中につき、内容が変更される場合があります。

"トキメキこころ"創ります。——Introducing our new "Telltale Heart"

中日本リース株式会社 NAKANIHON WREATH CO.,LTD.

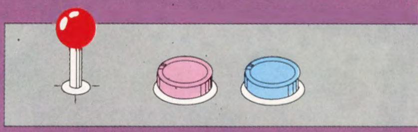
〒463 名古屋市守山区八反6番10号 N-Lビル1F

6-10, HATTAN, MORIYAMA-KU, NAGOYA, 463, JAPAN.

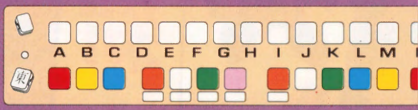
Telephone:052(791)4111 Fax:052(791)4168

VIDEO COMPUTER SYSTEM
DYNAX

麻雀新時代到来!!



▲十字レバー対応



▲麻雀キーボード対応









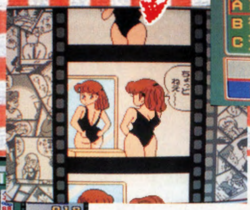
SPEC.

クレジット・タイマー制、麻雀ハーネス、JAMMAハーネス対応、
Credit-Timer Type, Hopper Pay-Out Type, Joy Stick OK

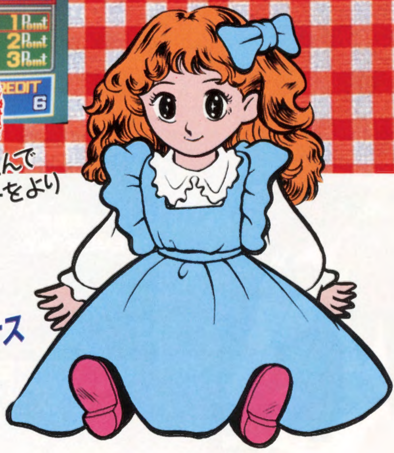
MAHJONG CAFE DOLL
麻雀 カフェドール

•ROYAL SUB-BOARD(ロイヤル・サブ)

岩谷テンホーの縦スクロール漫画!











セリフを選んでストーリーをより面白く!

結末はあなた次第、
面白センス度に応じてボーナス
得点が加算されます。

ダイナックス株式会社
DYNAX INC.
〒463 名古屋市守山区八反6-10 N・Lビル3F
6-10, HATTAN, MORIYAMA-KU, NAGOYA 463, JAPAN.
TEL. 052(791)0111 FAX. 052(791)1515


イタズラ防止機能付
新発売
花嵐
はなあらし
フィーバーゲームで五光札が1枚につき5文×ベット数
たん・たね札1枚につき1文×ベット数、かす札は、はずれ
FEVER得点 150文
FEVER GAME
CREDIT 80文
BET 10文
フィーバーゲーム表示の時、いずれかの役が
出来ればフィーバーが1回楽しめます。
FEVER得点 360文
CREDIT 230文
BET 10文
花 嵐
三光役が出来るとフィーバーが3回
楽しめます。五光札3枚当たり。
FEVER得点 210文
CREDIT 230文
BET 10文
FEVER あと 1
花 嵐
たね役1枚当たり五光札2枚当たり。
EVER得点 100文
CREDIT 230文
BET 10文
FEVER あと 2
花 嵐
かす1枚はずれ五光札2枚当たり。
あのよろし
遵法営業を厳守しご使用ください。
有限会社 朝日物産
〒535 大阪市旭区新森7－4－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先 相互信用金庫 守口支店 当座預金 153659 (有)朝日物産

ニューメダルマシーン新登場!

RISING
ライジング

一発逆転



タイトル画面



フィーバー中画面



トリプルフィーバー／ロイヤルストレートフラッシュ



Wフィーバー／4カード



W－UP画面



トリプルフィーバー／4カード



ダブルフィーバー・ターボ中画面



トリプルフィーバー／ストレートフラッシュ

遊び方

- ゲーム中時々画面が緑になります。その時２ペアからＲＳＦまでのいずれかの役が出来た時ＦＥＶＥＲ ＧＡＭＥに入ります。
- ＦＥＶＥＲ ＧＡＭＥは役が７回出来る迄終わりません。
- ターボＧＴ・ＦＨの役が出来た時ノーベットで４回遊べます。
ターボ中はＯＤＤＳが倍になります。
- 上記ターボＧＴ・ＦＥＶＥＲ ＧＡＭＥは最低　　ＢＥＴ以上でしか出来ません。
- ＦＥＶＥＲ中ＦＥＶＥＲが来た場合に回数が重なっただけＯＤＤＳが倍になります。
- トリプルもダブルの倍になります。

FOR AMUSEMENT ONLY

遵法営業を厳守しご使用ください

有限会社 朝日物産

〒535 大阪市旭区新森７－４－32
TEL 06(955)2311 / FAX 06(955)2313
振込先　相互信用金庫 守口支店　当座預金 153659 (有)朝日物産

実績のメカニズム✣信頼と技術のふれあい

●テーブルTVタイプ、アップライトタイプに最適●あらゆる不正使用に対する防御機構を装備●不良硬貨問題を一挙に解決！



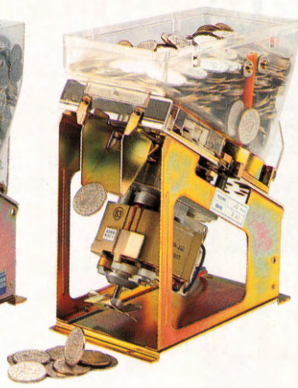
コインホッパー



WH-1
これまでの2倍の高速払出し（当社比）。
最後の1枚まで確実に払出す新機構。

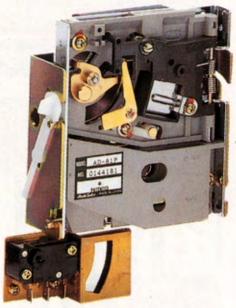


WH-2
幅85㎜の薄型コンパクト設計。
これまでの2倍の高速払出し（当社比）。
最後の1枚まで確実に払出す新機構

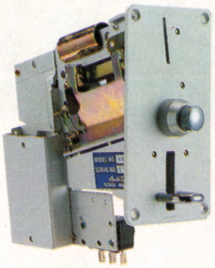


WH-3
US 1ドル硬貨（38φ）サイズの大口径コインまで払出し可能。
シリーズ中最高の25枚/秒（φ25㎜メダル）の払出し速度を達成。
最後の1枚まで確実に払出す新機構。

コインセレクター



AD-81P
専用チャンネルブラケット付。コンパクトな3.5インチ1ウエイドロップセレクター。クレードルとマグネットにより疑似コインを厳しくチェック。



KWM/740
大口径コインまで使用可
外国コインに最適



720-A/B
100円・500円用
返却口は、いたずら防止のボックスタイプ。

信頼と技術のふれあい

AsahiSeiko CO.,LTD. 旭精工株式会社

本社・本社営業部 ●〒107 東京都港区南青山2－24－15 ☎03-3401-6181
詳細はカタログをご請求下さい。



※改良のため仕様、デザインを予告なく変更することがあります。当社の製品価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社 ジャレコ (本社) 〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4810(直通) FAX.03-3708-4822 (福岡) 〒812 福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル TEL.092-482-6811(代表) FAX.092-482-7651
(大阪) 〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868 (サービスセンター) 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280



月刊コインジャーナル1月号 平成5年12月20日発行（昭和56年1月24日第三種郵便物認可） 第9巻第1号 通巻17号 毎月10日発行 定価一六五〇円